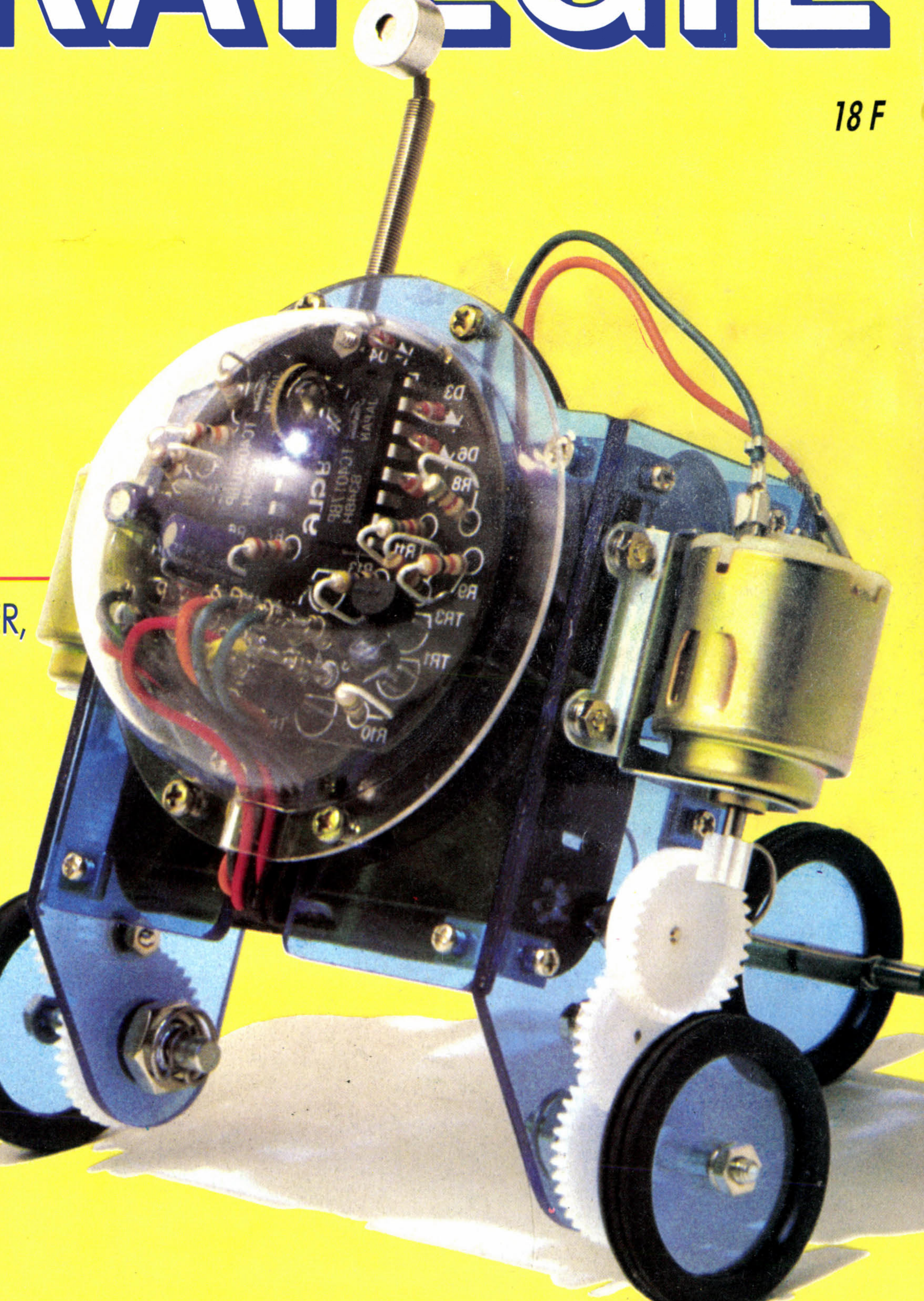
TOUS LES DEUX MOIS

N° 31

JEUX & STRATEGIE

ISSN 0247-1132

18 F



STARS
DUNE
LE FILM
LES JEUX

JEUX DE RÔLE
A L'ASSAUT
DES VRAIS
DONJONS

BONJOUR LES ROBOTS

NÉS POUR TRAVAILLER,
ILS NE PENSENT
QU'À JOUER !

ECHECS
KARPOV-KASPAROV
LE MATCH VU PAR
BORIS SPASSKY

AVENTURE
LE MYSTÈRE
DE LA STATUE
MAUDITE

MICRO
LE GO
EN BASIC
ENFIN

JEUX & STRATEGIE

Cinq ans! Jeux & Stratégie a déjà cinq ans. Et en trente bimestres (il faut bien néologiser quand on ne peut faire autrement) nous avons l'impression que votre revue préférée (bien sûr) est devenue une sorte d'institution. Nous ne sommes pas assez modestes pour ne pas en être fiers. Mais nous sommes aussi assez lucides pour savoir qu'institution est indissociable de vénérable et donc de figée. Et nous ne voulons pas devenir l'Académie Française des jeux. Cinq ans, c'est trop jeune pour se soucier d'immortalité.
C'est pourquoi nous avons profité de cet anniversaire pour nous remuer un peu, pour bousculer ce qui, à force d'habitudes, risquait de tomber dans la routine.
Vous avez sans doute déjà remarqué le changement de format et de couverture. A présent, plutôt que de discourir longuement sur nos intentions (évidemment bonnes), nous vous laissons le soin de découvrir ce qui a changé dans ce numéro. Et il ne nous reste plus qu'à attendre, avec impatience, vos réactions. Vos félicitations nous feraient assurément plaisir, mais ce sont vos commentaires, vos recommandations, vos regrets ou vos griefs qui nous seront le plus utiles. Nous attendons le facteur.



Toute l'équipe de Jeux & Stratégie vous présente ses meilleurs vœux pour l'année nouvelle.

Si vous tenez vraiment à savoir quel nom illustre correspond à chacun de ces nobles visages, rendez-vous page 112.

JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie



Nº 5 Jouez avec votre calculette. L'ordinateur et les jeux. **Display**, 2 joueurs - jeu de parcours.

Nº 8 Jouez avec les couleurs. Le Backgammon. Diplomatie. **Tétrarchie**, 6 joueurs - jeu d'alliance.

Nº 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion**, 2 joueurs - wargame.

Nº 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 13 Les labyrinthes. Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

Nº 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

Nº 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

Nº 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs, wargame.

Nº 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

Nº 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

Nº 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

Nº 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

Nº 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

Nº 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un "prêt-à-programmer" sur votre micro. **Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs - jeu de simulation

Nº 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

Nº 26 La S.F. et ses jeux, 18 pages de plus d'initiation et de détente. **Mutants**, 2 à 4 joueurs, wargame.

Nº 27 Jouez dans la ville. Belote : la règle officielle. **Cosmopoly... Megalopoly**, 2 à 4 joueurs "Multi-Jeux".

Nº 28 Des jeux pour tout l'été. Un grand test logique. Feodedal : labyrinthe d'aventure. **Aboukir**, 2 joueurs, wargame.

Nº 29 Des micros et des jeux : 20 bancs d'essai. Jouez aux dames contre votre micro. **La croisière de l'Aphrodite**, 3 à 6 joueurs, jeu de société.

Nº 30 Offrir des jeux : quel cadeau pour qui ? Micro : l'incrustation mode d'emploi. **Le siège d'Aliciane**, 2 joueurs, wargame.

Et dans tous les numéros de Jeux & Stratégie, vous retrouverez les rubriques :
- jeux et joueurs
- questions de logique
- jeux et casse-tête
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le nº 24)
- initiation : apprenez à jouer aux échecs, au tarot, au bridge, au go (depuis le nº 26).
- ludotique (depuis le nº 9)
- logiciel en basic (depuis le nº 19)

LE HORS SERIE DE JEUX & STRATEGIE
MEGA : un grand jeu de rôle prêt à jouer **25 F**
COFFRET Reliure pour classer 6 numéros **48 F**
COFFRET COMPLET 84
Les 6 numéros de l'année dans leur coffret reliure **110 F**
La collection 83 est également disponible.

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville ....

- **Numéros de Jeux & Stratégie** ....

  Soit .... numéros à **18 F** l'un franco (étranger 22 F)
- Hors Série "MEGA" : .... à **25 F** franco (étranger 30 F)
- Coffret reliure .... à **48 F** franco (étranger 55 F) **(Ancien format)**
- Coffret complet année 84 .... année 83 .... à **110 F** l'un franco (étranger 130 F)

Ci-joint mon règlement total de .... F par chèque à l'ordre de Jeux & Stratégie. Etranger chèque compensable à Paris ou mandat international.

JS 31

DUNE SUPERSTAR

On l'attendait depuis treize ans. Hyperproduction, voici enfin l'adaptation cinématographique du fabuleux roman de Frank Herbert. Le premier « produit dérivé » sort en même temps. C'est un jeu et, surprise, il n'est pas débile !

Parmi les modes d'expression qui permettent de vivre ou de revivre une aventure, le cinéma et le jeu sont au premier rang. L'événement est double aujourd'hui puisque Dune accouche à la fois d'un film et d'un jeu. Un jeu ? Mais il en existe déjà un se diront les habitués de *J&S !* Et c'est vrai. Dès notre n° 2, nous vous avions parlé de celui qui est toujours diffusé par la société Avalon Hill. Un cocktail réussi : moitié de jeu d'alliance, moitié de wargame et un zest de jeu de rôle.

Dune - deuxième version - édité par Parker Brothers (General Mills - Miro Meccano en France) part à la conquête des joueurs. Pour simplifier, nous dirons *Dune* (A.H.), pour « l'ancien » et *Dune* (P.B. - Parker Brothers) pour le « nouveau ».

Il faut oser faire un jeu sur *Dune* ! Une tâche presqu'impossible si l'on considère la richesse du scénario fournit par l'œuvre et dont voici seulement quelques éléments.

Shaddam IV, Empereur de la luxuriante planète Kaïtan et d'une partie de l'univers, donne pour mission à la famille des Atréides d'aller sur Arrakis, la planète des sables, aussi appelée Dune, pour mettre un terme au règne cruel et sans partage de leurs ennemis héréditaires, les Harkonnen. Une occasion à ne pas manquer.

Mais c'est une mission-piège par laquelle Shaddam IV espère en fait éliminer les Atréides, dont il craint le pouvoir grandissant. Non content de prévenir les Harkonnen, Shaddam IV envoie sur Dune ses troupes d'élite, les impitoyables Sardaukars. Un traître habilement manipulé au sein même de la famille des Atréides, que conduit mollement le Duc Léto vieillissant, finit d'affûter les dents du piège désormais tendu. Les Atréides sont massacrés. Seuls Paul, fils de Léto, et sa mère, Jessica, survivent en s'enfonçant toujours plus profondément dans l'immense désert qui couvre Arrakis. Paul se jure de reconquérir la planète.

En devenant l'ami, puis le guide spirituel des Fremens, les rudes autochtones d'Arrakis, il pose les premiers jalons de sa reconquête. Il s'initie à l'Epice, une drogue de force, de longévité et surtout de préscience. Doté de ce pouvoir, il s'assure l'alliance de la Guilde des Navigateurs, qui a le monopole du transport de l'Epice et donc la richesse de Dune. Au terme d'une longue initiation, il apprend à chevaucher les vers géants de Dune (de 400 à 800 m sur 40 !), véritables maîtres du désert, où l'on trouve la précieuse Epice. Paul a rassemblé les attributs d'un pouvoir économique, militaire et charismatique, qui lui donnent enfin une chance, face aux puissants Harkonnen...



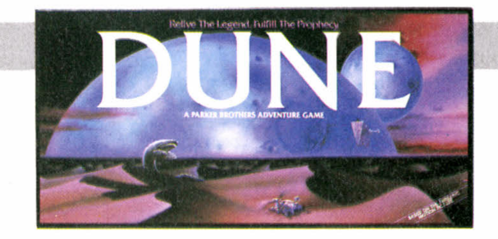
La « chenille » (120 × 40 m) permet d'exploiter les gisements d'Epice qui font la richesse de Dune.

Frank Herbert, journaliste, fana d'ethnologie et de sémantique, en commençant à publier en 1963 son fantastique récit dans la revue américaine de SF *Astounding,* ne pensait sans doute pas que vingt ans plus tard, il aurait vendu 13 millions de livres et verrait sur grand écran la plus grande superproduction hollywoodienne s'emparer des thèmes qu'il développe. Arthur Jacobs, producteur de la série *La planète des Singes* s'est cassé les dents sur Dune, en 1972 ; en 1975, c'est Jodorowsky (*La montagne sacrée*) qui renonce à son tour. Il faut attendre 1980, pour que Dino de Laurentiis rachète les droits d'adaptation cinématographique.

Quatre ans plus tard, après une multitude de « story board », Frank Herbert et le producteur tombent d'accord. C'est David Lynch (*Elephant Man*) qui sera le réalisateur. Après des mois et des mois de tournage, la

Les Fremens, natifs de Dune, sont les alliés de Paul dans la lutte contre le clan Harkonnen.







construction de 70 plateaux de tournage, la réunion de près de 20 000 figurants et un budget de 40 000 000 $, budget inégalé, comme il en doit désormais, dans l'histoire du cinéma.
Le film est enfin prêt. Il sort en France le 6 février...
La boîte de *Dune* (P.B.) propose aux joueurs un matériel réalisé avec soin. Un plateau de jeu cartonné (49 × 49 cm) représentant la planète. Deux pistes concentriques, l'une pour le désert; l'autre pour le château des Harkonnen, permettent aux pions des joueurs de se déplacer. Au total 32 cases mettant en valeur certains événements, auxquelles il faut ajouter quatre groupes de trois cases relatives à la spéculation sur l'Epice. Douze cartes de personnages, 12 pions en plastique dans lesquels peuvent s'insérer autant de pions à l'effigie de chacun d'entre eux, ainsi que 24 pions « moissonneuses » (à Epice), 70 unités d'Epice, 52 cartes d'équipement et des dés (six à 6 faces et six à 8 faces) forment le matériel de jeu.
Le but : éliminer tous les personnages adverses et être le seul à avoir au moins un personnage en vie. Un rude objectif où domineront les combats, les alliances et l'économie. En cela le jeu est fidèle aux trois dimensions du livre.
Au début du jeu, chaque joueur se choisit un Sietch, c'est-à-dire une base, un Q.G. Il y en a quatre sur le plateau de jeu. Chaque joueur prend les trois cartes-personnages correspondant à la couleur du Sietch. Les deux caractéristiques de chaque personnage (qui seront représentés sur le terrain sous forme de pions) sont la force et la ruse. Deux dimensions associées à des valeurs numériques (de 1 à 6). Chaque joueur possède au départ trois « moissonneuses à Epice » et 6 unités d'Epice. Le jeu peut commencer.

Chaque tour comprend quatre opérations dont seule la première est obligatoire : déplacement des pions-personnages, combats, achats et spéculation sur l'Epice.
Les déplacements s'effectuent à la suite d'un lancer de deux dés à six faces. On peut déplacer un personnage d'un nombre de cases correspondant au résultat de l'un des dés ou de la somme des deux. Et ce, pour chaque personnage. La rencontre d'un personnage adverse sur une case peut (ce n'est pas obligatoire...) entraîner un combat qui accordera au vainqueur l'élimination du pion adverse, des cartes « équipement » ainsi que l'augmentation de ses points de force.
Un jeu verbal consistant à crier à bon escient « combat » ou « embuscade » peut permettre au plus faible de vaincre. Les combats se livrent à coups de dés à 6 ou 8 faces. La règle prévoit — et c'est essentiel — les combats à plusieurs, par concentration de forces alliées.
De tour en tour, les joueurs peuvent miser sur la production d'Epice. Le gain est proportionnel au risque (associé aux probabilités d'apparition de points aux dés).
Le jeu comporte deux types de cartes : les cartes d'équipement et les cartes dites « Kanly ». Les unes renforcent les caractéristiques des personnages (surtout des armes) et les autres leur permettent de se venger. Les joueurs se procurent les cartes en les achetant, en les prenant à des adversaires vaincus ou encore en les échangeant.
La conclusion d'un accord avec un autre joueur donne au jeu son tour diplomatique. Il se négocie le plus souvent par le don ou l'échange de « bonnes » cartes. L'accord ne peut être trahi... pendant un tour complet de jeu. En utilisant l'Epice (les pions sont reversés à la Banque de l'Epice), chaque personnage peut augmenter ses points de ruse. Mais cela n'est plus valable après un combat. D'invincible, s'il a « mangé » beaucoup d'Epice, votre personnage repart à son niveau de ruse de base (marqué sur la carte).

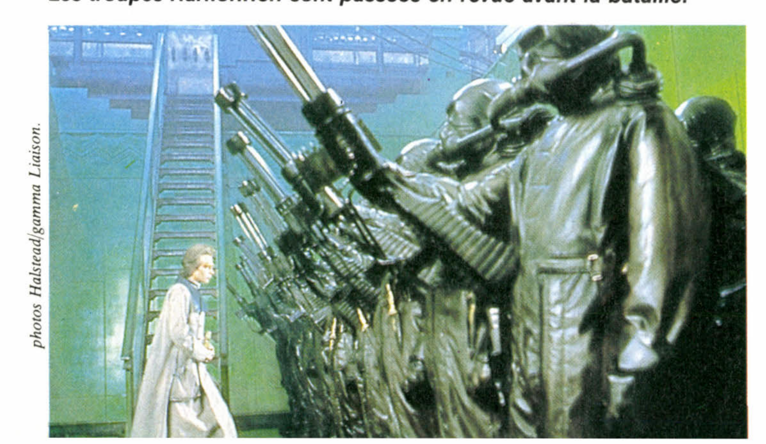
La partie qui se joue à 2, 3 ou 4 est donc basée sur des règles qui, unitairement, sont simples, mais dont la combinaison apporte toute sa richesse au jeu. *Dune (P.B.)* est plus accessible que *Dune (A.H.)* sans pour autant rendre plus aisée la victoire finale. Le vainqueur de ce véritable jeu de stratégie, où le hasard joue finalement un rôle négligeable, sera celui qui au bon moment aura su avoir assez d'Epice pour bien négocier, aura su la dépenser pour augmenter la ruse (capacité de défense de ses personnages), aura su s'allier au bon moment avec des adversaires ni trop faibles ni trop forts. C'est donc au total un grand et beau jeu qui nous est proposé.
Il y avait le risque qu'un jeu « publicitaire » fasse son apparition en même temps que le film, comme cela arrive parfois. Ce n'est pas le cas ici, loin de là. *Dune (A.H.)* n'est pas pour autant à ranger au grenier. Mais, si vous ne l'avez pas encore abordé, préférez-lui *Dune (P.B.),* il est plus facile de s'y mettre. *Dune (A.H.)* présente une règle extrêmement fournie que les joueurs eux-mêmes n'utilisent que rarement à fond. Elle est plus riche, certes, mais nécessite un apprentissage beaucoup plus long. Le meilleur rapport temps d'apprentissage stratégique est du côté de *Dune* (P.B.) nouvelle formule.
Il est permis de penser qu'il reste de la place pour des jeux prenant Dune pour thème. Les grands absents sont les jeux de rôle. Ou plus simplement un jeu qui accorde aux caractéristiques des personnages davantage de place. Il y a fort à parier que nous ne serons pas long à vous en reparler. A suivre...

Michel Brassinne



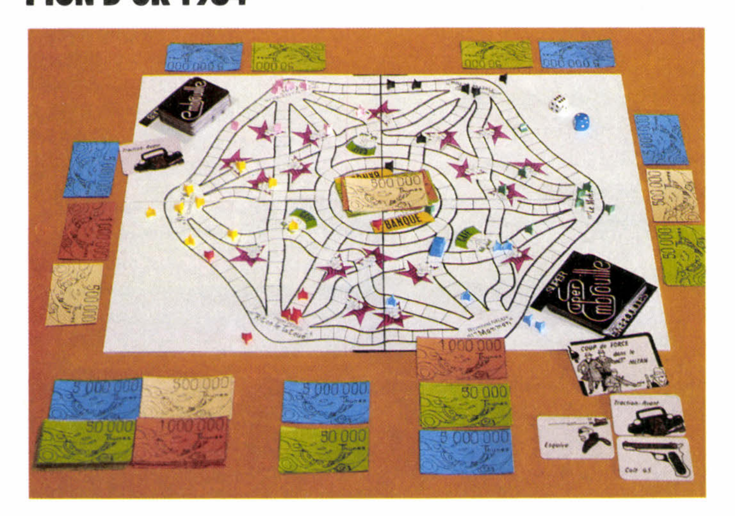
Raban, autre neveu du Baron, à la tête des soldats Harkonnen.

Les troupes Harkonnen sont passées en revue avant la bataille.



photos Halstead/gamma Liaison.

PION D'OR 1984



Le Pion d'or Jeux & Stratégie pour l'année 1984 a été décerné à *Le gang des traction-avant,* de Serge Laget et Alain Munoz (de Lyon). Ce jeu de stratégie et de diplomatie, qui regroupe de 4 à 6 joueurs (à partir de 12 ans précisent les auteurs !), nous renvoie aux années « noires » et invite chacun à se mettre dans la peau d'un gangster. « Casse », « attaque de fourgon », main-mise sur des hôtels qui n'y voient plus que d'un oeil, sans oublier les cartes « embrouilles » et « Super-embrouilles ». Tel est l'univers, on ne peut plus immoral il va de soi, auquel les amateurs de stratégie sont conviés. Sous un aspect haut en couleurs et des règles très accessibles, *Le gang des traction-avant* cache bien ses astuces.

Le terrain est un réseau dont les branches servent de piste aux pions « hommes de main » dirigés par chaque joueur. Les déplacements s'effectuent de case en case, en répartissant des points réalisés aux dés. Un mécanisme très classique. Chaque joueur tente d'amasser le plus d'argent possible. Le premier à obtenir 12 « briques » a gagné. Chacun commence avec 60 000 F !

Certaines cases sont importantes, citons : les « bases » (Q.G. des gangsters), les « cafés louches », les hôtels, la banque et son fourgon. Les cartes « embrouilles » comprennent : la traction-avant (qui ajoute 6 aux dés pour les déplacements), le colt 45 (qui permet d'éliminer des adversaires) et l'« esquive » (une parade au colt 45). Les cartes « Super-embrouilles » comprennent la « Sten Mark », célèbre mitraillette, qui permet d'abattre sans sourciller, cinq adversaires ; le « coup de force », qui permet d'investir une base adverse et la « spéculation » (une brique). Quand vous saurez que les joueurs négocient le passage de leurs pions sur des cases communes, qu'ils se partagent l'argent d'un « casse » en autant de pions à leur couleur se trouvant dans la banque et qu'ils peuvent s'échanger des cartes dans les cafés louches, directement , ou... à l'aide d'un joueur intermédiaire, vous aurez compris... au moins 10 % des ruses, traquenards, chausse-trapes et autres coups de Jarnac que l'on peut faire subir à ses adversaires pour obtenir les douze « briques ».

Un excellent jeu, c'est-à-dire qui laisse une grande part à l'imagination et reste très accessible.

Autre excellent jeu, très remarqué par les membres du jury, *Palace et Taudis,* de Armand Crété (de Versailles) dans le domaine des jeux de simulation économique, à mi-chemin entre *Monopoly* et *Diplomacy*.

CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX

Organisé par la Ville de Boulogne-Billancourt pour la 6e fois, le concours international des créateurs de jeux de société a eu cette année un franc succès. Succès devant la qualité des cinquante-sept jeux présentés. Succès devant la diversité des thèmes proposés. Le choix ne fut que plus cruel. Outre le *Pion d'or de J & S,* voici les autres prix :

- Gobelet d'or de Boulogne-Billancourt, à *Gyges* de Claude Leroy (de Villiers-La-Montagne);
- Gobelet d'argent de Boulogne-Billancourt, à *Logic-Haz* de Christian Boudet (de Paris)
- Dé d'or de la Fédération Française du Jeu de société, à *Les 4 quatre* de Blaise Muller (St-Blaise, Suisse) ;
- Coupe de Boulogne-Billancourt à *Les fous du volant* de Gilles Monnet (de St-Germain-en-Laye) et à *Linéada* de Jaggi Beat (de Bibevist, Suisse).

Signalons que deux mentions spéciales ont été attribuées par le jury. Une d'esthétique à *Suivez la flèche* de Georges Maniquaire (de Paris) ; l'autre Spéciale junior à *Métropolis* de Georges Calvès (d'Aix-en-Provence).

A tous ces lauréats, nos sincères félicitations. Nous souhaitons à présent que Messieurs les éditeurs de jeux suivent le mouvement... De bons jeux sont là, en quête d'un public... Il ne manque qu'eux, pour que ces jeux prennent vie...

OSCAR LA VILLETTE

C'est Edith Cresson, ministre du redéploiement industriel et du commerce extérieur, qui a remis le 28 novembre dernier les Oscars - La Villette du jeu et jouet à caractère scientifique et technique 84. Le ton est donné : cette manifestation se veut être un reflet de la créativité française... et du dynamisme des industriels !

Trois Oscars ont été décernés à :

- *Ordimini* de Jeux Nathan. Mini-ordinateur éducatif et de jeux pré-programmés, à partir de 5 ans.
- *Mupy* de Info-Réalité. Livre d'initiation à la programmation (!) dans la couverture duquel est incrusté un micro-ordinateur...
- *Daméléon* de Brieuc Segalen et Olivier Gourvil. Jeu de réflexion et de stratégie. (Enfin !...)

Deux mentions spéciales ont été décernées, pour leur grand intérêt pédagogique : *Itinéraire électronique* de Vilac ; et *Crabe logo,* présenté par le Lycée d'enseignement technologique de Belfort (voir notre article « Bonjour les robots » page 37).

Cette année, cent vingt prototypes ou produits finis avaient concouru, présentés par trente fabricants et quarante-cinq concepteurs individuels. Beau succès !

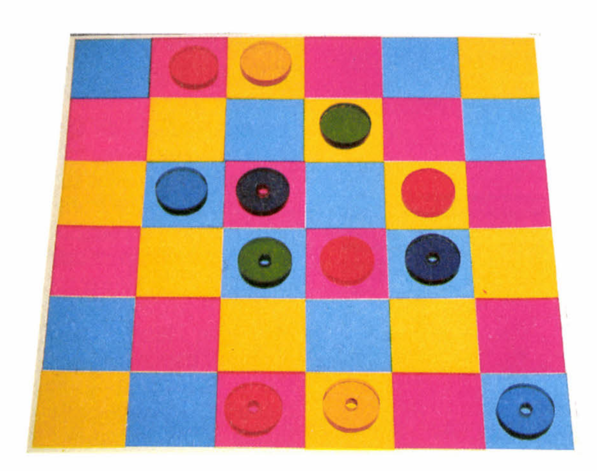
Déjà, l'Oscar La Villette 85 est lancé. Les inscriptions au concours seront closes le 30 juin 85. La date limite de renvoi du dossier complet (descriptif du jeu-jouet et un exemplaire ou prototype) est fixée au 30 septembre.

Rappelons que ces jeux-jouets devront illustrer un sujet à caractère scientifique, technique ou industriel. A savoir : astronomie, espace, terre, atmos-

A partir de la gauche, Vincent Debré Pdg de Nathan; Brieuc Segalen et Olivier Gourvil, inventeurs du Daméléon; et Michel Schott, Pdg de Info-Réalité et inventeur du Mupy.



photo Christophe Chevalin



phère, biosphère, etc.
Voici l'adresse pour toutes informations et inscriptions :
Oscar La Villette 85. Musée National des Sciences, des Techniques et des Industries, Claude Gourdet, Tour Pariféric, 6, rue Émile-Reynaud, 93306 Aubervilliers Cedex. Tél. : 839.87.43

DAMÉLÉON

Ce jeu se pratique à deux.
Un damier 6 × 6 (éclairé par en-dessous), comporte des cases alternativement des trois couleurs primaires : jaune, bleu, rouge. Et six pions transparents (deux jaunes, deux bleus, deux rouges) par joueur. Ces pions sont placés au début du jeu sur une rangée, sur les cases de leur couleur.
Le but du jeu est d'atteindre la ligne de l'adversaire. Les pions se déplacent orthogonalement d'une case. Ils ne reculent jamais. Un pion placé sur une case autre que celle de sa couleur, devient alors couleur secondaire. Il se déplace alors de une ou deux cases. Exemple : un pion jaune sur une case jaune, est jaune ; il passe sur une case bleue, il devient vert... Il y a prise quand les trois couleurs sont réunies. Ainsi, sur une case jaune, un pion bleu, peut être pris par un rouge...
Ainsi donc, ce jeu allie connaissance (ou apprentissage) des couleurs, par synthèse soustractive, et stratégie. Pas mal du tout !
Pour le moment, les deux auteurs sont dans l'attente d'un éditeur. L'Oscar La Villette leur apporte un « plus », certes. Mais, est-ce assez pour convaincre un éditeur ?... A suivre !

OLYMPIADES D'ÉCHECS : UN GRAND CRU

Les Olympiades (championnat du monde d'échecs des équipes nationales) 1984 à Salonique (Grèce) viennent de se terminer, comme prévu, par la victoire de l'URSS, bien que privée des services de Karpov et de Kasparov. L'inattendu vient de l'Angleterre qui remporte brillamment la médaille d'argent. Grosse déception pour les Hongrois, anciens vainqueurs ; et magnifique surprise créée par l'équipe de France qui termine 7ᵉ. En effet, les tricolores n'étaient « prévus » par leur classement Elo qu'à la quinzième place. Sans doute stimulés par la présence de Boris Spassky au premier échiquier, ils réussirent l'exploit de battre des équipes aussi réputées que la Yougoslavie ou la Hollande.
Individuellement, Spassky marqua 8 points sur 14 parties jouées, Aldo Haïk 5,5 sur 12, Kouatly 6,5 sur 12, Seret 8 sur 12, Andruet 2,5 sur 4 et Manouck 2 sur 2.
Voici le classement final (les ex aequo ont été classés selon le système Buccholz) :
La médaille d'or, URSS, 41 pts ; 2ᵉ, médaille d'argent, Angleterre, 37 ; 3ᵉ, médaille de bronze, U.S.A., 35 ; 4ᵉ, Hongrie, 34,5 ; 5ᵉ, Roumanie, 33 ; 6ᵉ, ex aequo R.F.A., France, 32,5 ; 8ᵉ, ex aequo, Yougoslavie, Hollande, Cuba, Bulgarie, Israël, Chine, Argentine, 32 ; etc. et 88ᵉ, Palestine, 13 points ! 13 points !
Eh oui, c'est, à notre connaissance, la première fois qu'Israël et « la nation palestinienne » se retrouvaient côte à côte dans une grande manifestation internationale... Gens una sumus !

• Et les filles ?
Parallèlement se déroulaient les Olympiades féminines, où 51 équipes se rencontraient. Peu de surprises. 1ᵉʳ U.R.S.S., 2ᵉ Bulgarie, 3ᵉ Roumanie, 4ᵉ R.F.A., 5ᵉ Chine... 18ᵉ France... Pour la France, Isabelle



Isabelle Kintzler, un beau parcours...

Kintzler (12 ans) nouvelle championne de France, était au 3ᵉ échiquier. Elle s'est bien comportée puisqu'elle réalisa, 3 victoires, 3 nulles et 3 pertes...

• Un exemple à suivre : la FIDE
En effet, la Fide (Fédération Internationale des Échecs) a décidé qu'à présent, les Olympiades d'échecs se dérouleraient tous les quatre ans à Salonique (Grèce). Un choix judicieux, qui mettra les échecs à l'abri de toutes « magouilles » politiques.

Devant les redoutables Soviétiques, la France perd 1/2-3 1/2 : au premier rang, Spassky (à droite) obtient, face à Beliavsky, le seul nul.



Photos Roland Lecomte

LES ECHECS : ÇA C'EST DU SPORT !

Nous ne cessons de le répéter. D'où notre satisfaction de voir le « noble jeu » faire son apparition le 11 novembre dernier, dans « Sports-Dimanche », présenté à TF1 par Jean-Michel Leulliot. Pierre Nolot commentait quelques images du Festival de Paris, et en profitait pour donner les dernières nouvelles du championnat du monde. Un bon point pour la première chaîne.

A PARIS : CONVENTION DU JEU DE RÉFLEXION

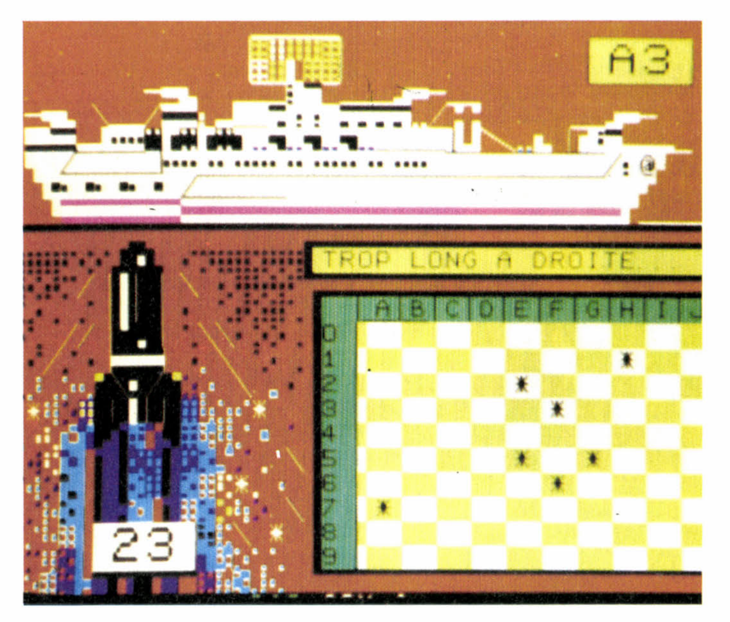
Du 30 mars au 8 avril prochain, au CNIT à Paris La Défense, se déroulera la première convention nationale du jeu de réflexion ; et ce dans le cadre du salon international de la maquette et du modèle réduit.
Qui pouvait bien rapprocher ces deux disciplines ? La figurine bien sûr ! Mais cette convention sera bien celle du jeu de réflexion en général, puisque se côtoieront casse-tête, jeux de rôle, wargames, échecs, go, etc.
Deux secteurs couvriront cette convention. D'une part les stands de marques : une vingtaine d'éditeurs et boutiques sont attendus, qui présenteront chacun leur production en matière de jeux de réflexion. D'autre part une aire de jeux où se succèderont initiations, tournois, démonstrations, etc., avec la collaboration des Fédérations et des clubs.
Un rendez-vous parisien pour jeux de réflexion à ne pas manquer.

A MARSEILLE : SALON DES JEUX DE L'ESPRIT

La 3e édition du salon des jeux de l'esprit aura lieu du 22 mars au 1er avril 85 dans le cadre de la Foire de printemps de Marseille. De nombreuses manifestations sont prévues, et notamment le premier championnat de France des jeux de l'esprit.

AMIENS : ÇA A SAIGNÉ !

Vif succès des journées de démonstrations de jeux de simulation organisées à Amiens les 15 et 16 décembre derniers, par la boutique Mimicry et le club La Guilde des Saigneurs. Gérard Poirot et Philippe Loiseau n'avaient vraiment pas ménagé leurs efforts. En trente-six heures, plus de 300 joueurs, confirmés ou néophytes, s'étaient assis à la table de l'un des quelque vingt-cinq jeux pratiqués. Un concours de figurines peintes clôturait ces trente-six heures démoniaques. Les Parisiens feraient bien d'en prendre de la graine !



LA TÉLÉLUDOTIQUE, ON Y VIENT !

Funitel, c'est le nom d'un des premiers centres « serveurs » consacrés au jeu. Cette fois-ci, il n'est plus nécessaire de s'être lancé dans l'univers de l'informatique par l'achat d'un micro, un simple Minitel suffit. Un Minitel n'étant finalement rien d'autre qu'un terminal d'ordinateur. Si vous avez une de ces machines, en location (voir les PTT) ou gratuitement (cela dépend des régions) vous pouvez immédiatement faire l'expérience.
Décrochez votre téléphone et composez le (3) 614.91.66. Tapez FUN sur la première page d'écran Télétel, puis ENVOI. Dès lors, vous êtes entré sur FUNITEL. Vous ne pouvez plus avancer si vous n'êtes pas abonné. Le sous-programme « abonnement » vous invite à appeler le (1) 362.29.46 (avec le téléphone sans le Minitel). A ce numéro, vous obtiendrez gratuitement un mot de passe et 30 minutes de jeu gratuit. Histoire de vous familiariser avec les jeux et le système Funitel.
Les premiers jeux distribués par le serveur sont encore un peu légers pour les amateurs de stratégie (type bataille navale), mais il faut savoir que dès le premier trimestre 85, vous pourrez jouer aux échecs, aux dames et au bridge. Une messagerie vous permettra de trouver des joueurs sur votre région.
Que vous en coûtera-t-il ? L'abonnement coûte 150 F par an, auquel il faut ajouter 15 F par heure d'utilisation et une taxe de base toutes les 120 secondes, quelle que soit la distance de votre appel. Enfin, le système Funitel est accessible 24 heures sur 24. Le jeu entre partenaire à distance, qui est un des aspects les plus intéressants, sera mis en place dans le courant du trimestre. Une belle réalisation !

UNE NOUVELLE FÉDÉRATION...

Depuis le 1er janvier, est née la Fédération française de Jarnac. Son but : promouvoir le *Jarnac ;* elle organisera pour ce faire, tournois et championnats. Mais son premier souci est la création de clubs, et notamment trouver un lieu de rencontre à Paris.
Pour l'instant, elle a clarifié quelques points de la règle et mis au point une règle applicable dans les tournois.
Son président est Benjamin Hannuna et le président d'honneur, Maître Emile Lombard, l'inventeur du *Jarnac.*

Son adresse (provisoirement) est : 11, rue Georges-Bizet, 75116 Paris.

OLYMPIADES : LE BRIDGE FRANÇAIS SE PORTE BIEN

A Seattle (USA) du 27 octobre au 10 novembre se sont déroulées les Olympiades par quatre de bridge. Cinquante-quatre pays étaient représentés.
L'équipe de France open (Paul Chemla, Michel Perron, Félix Covo, Fivo Paladino, Hervé Mouiel et Henri Szwarc, avec comme capitaine non-joueur Pierre Schemeil) a obtenu la médaille d'argent. Elle a été battue en finale par la Pologne (Przybora, Martens, Gawrys, Romanski et Tuszynski) par 80 points d'écart, en 96 donnes sur le score de 236 à 156. Le Danemark obtient la médaille de bronze.
Dans la catégorie « dames », l'équipe américaine (Moss, Mitchell, Kennedy, Sanders, Wei et Radin) tenante du titre, a obtenu la médaille d'or, après avoir battu la Grande-Bretagne par 10 points d'écart. La Hollande obtient la médaille de bronze, grâce à sa victoire lors des éliminatoires sur l'équipe française (Claude Blouquit, Elizabeth Delor, Nadine Cohen, Hélène Zaccarelli, Anne-Claude de l'Epine, et Fanny Pariente, dirigées par Philippe Cronier) qui prend donc la quatrième place, sur 24 pays.
Les résultats d'ensemble de la France sont très positifs et prouvent la vitalité de son bridge de compétition, puisque elle est le seul pays à avoir qualifié ses 2 équipes en demi-finales.

ON JOUE A DAUPHINE

La finale du premier championnat de France d'*AD & D* se disputera le samedi 2 mars, dans les locaux de la Faculté Paris-Dauphine. Le même jour, à partir de 13 h, se déroulera un grand open multi-jeux de rôle *(D & D, Runequest, Traveller, Appel de Cthulhu, James Bond, Ultime Epreuve, Légendes, Mega...).*
Inscriptions dans la limite des places disponibles (30 F).
Pour tous renseignements :
— CLD (Club Loisirs Dauphine). Tél. : (1) 505.14.10 poste 24.37.
— ADJR (Association pour le développement du jeu de rôle). 90, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois-Perret.

ALLÔ JEUX ?...

Info-Jeux Magazine est le nom d'une nouvelle association (loi 1901) qui se donne pour objectif d'être un « média interactif des joueurs ». Le premier service qu'elle offre est une information permanente par répondeur téléphonique (à 160 accès simultanés). Il vous suffira d'appeler le (1) 348.92.00 pour obtenir, dans la journée, des informations sur les jeux de simulation. Les activités des clubs, les promotions en cours dans certains magasins de jeux, et dans la soirée, les petites annonces des adhérents. Chacune de ses bandes dure trois minutes. Info-Jeux Magazine a d'autres activités en préparation et notamment la mise sur pied d'un gigantesque *Killer* sur tout Paris ! Ainsi qu'une mini-expo mobile. Précisons que les adhérents (100 F par an) d'Info-Jeux Magazine bénéficieront de réductions dans certaines boutiques spécialisées.
Une telle organisation ne peut fonctionner sans l'aide des joueurs eux-mêmes, c'est pourquoi Info-Jeux Magazine recherche des correspondants à travers toute la France. A vous de jouer.
Pour tous renseignements complémentaires, écrire à l'adresse suivante : G & L Info-Jeux, 9-11, rue de la Petite Pierre, 75011 Paris.
Au moment où nous écrivons, en fait d'infos, seule la bande-annonce défilait... A quand le fonctionnement ?



photo Danièle Auregan

Un célèbre maître de jeu, Didier Guiserix,et un joueur, en liaison avec d'autres aventuriers... à des centaines de lieux d'eux !

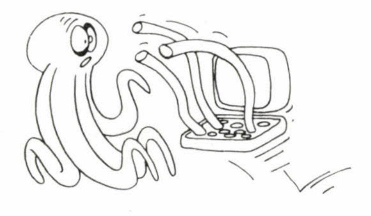
LUDEO, L'ESPACE JEU

Anticipant sur les activités du futur « arc de triomphe de la Défense », le Carrefour de la Communication abritait durant le mois de décembre « Ludéo, l'espace jeu », une manifestation mise en place par Pierre Berloquin. Après un symbolique droit d'entrée de 10 F, les amateurs pénétraient dans un vaste sanctuaire calme et conditionné, crépusculaire, où luisaient à distance confortable les uns des autres les écrans des moniteurs.

On pouvait jouer à un échantillonage représentatif des divers jeux sur micro-ordinateurs, qu'ils soient éducatifs (quizz, mais aussi initiation à la musique), jeux d'adresse, labyrinthes, enquêtes, aventures, ou faire une partie d'un « classique » contre un adversaire de province relié par modem.
Grande première : une partie de jeu de rôle, en l'occurence MEGA, en audio-conférence, entre un meneur de jeu et un joueur à Paris, des membres du club « La Guilde des Saigneurs » à Amiens et de « France Sud Open » à Toulon.
Chaque groupe installé devant des micros, dans une salle confortable, a progressé plusieurs heures en commun dans un monde engendré par la machine d'un savant illuminé. Etrange sensation que de jouer sans voir ses partenaires ! Mais les joueurs se sont vite donné une discipline de parole, et la partie fut presque plus fluide qu'en face à face. Une solution pour les futurs championnats nationaux ?

CONCOURS DE LOGICIELS

Un grand concours de logiciels, organisé par le Crédit Mutuel Océan et les villes de Rochefort, La Roche-sur-Yon et Saintes, sera clos le 15 avril 1984. D'ici là, les amateurs de micro-informatique, résidant en Vendée, en Charente-Maritime et dans les Deux-Sèvres, peuvent concourir (candidature individuelle ou de groupe) dans les catégories logiciels de jeux, domestiques et didacticiels. Tout programme, langage et matériel sont admis. La seule condition étant l'originalité et la nouveauté totale du logiciel. Des prix de 5 000 et 10 000 F récompenseront les vainqueurs de la catégorie « jeux ».
Pour tous renseignements complémentaires et demande de dossier d'inscription : Crédit Mutuel Océan, 13, cours Paul-Doumer, B.P. 164, 17100 Saintes. Tél. : (46) 93.45.00 ou C.R.I.P., Château du Plessis, Route des Sables d'Olonnes, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : (51) 36.14.90.



FIEF POSTAL !

Saviez-vous que l'on joue à *Fief* par correspondance ? C'est en effet l'un des nombreux jeux proposés par l'association Transludie. Pour tous renseignements, contactez J.-R. Duvauchelle, 146/148, rue de la Roquette, 75011 Paris.

MANIFESTATIONS

- à Grasse, les 9 et 10 février : le 2e festival international des collectionneurs, « Expohobby 85 ».
- à Cannes, du 17 au 19 avril : le 1er marché international pour la création et les licences. « Micel 85 ».
- à Laval, les 31 mai - 1er juin et 2 juin 1985 : salon « jeux d'aujourd'hui, outils de demain ».

CONCOURS DE CRÉATEURS DE JEUX DU B G C

Parmi la trentaine de jeux reçus par le Bénédictine Game Club, pour son concours de créateurs de jeux, c'est celui de Pierre Nirascou (d'Alès) qui a remporté le premier prix de 5 000 F. Il s'agit d'un jeu de cartes intitulé *Poker d'art* (avec cartes de tableaux de maîtres, cartes d'experts en art !..). Le BGC éditera très bientôt ce jeu pour ces adhérents... Peut-être le verrons-nous « de plus près »... Le 2e jeu primé est « Diabolos » de Jean-Claude Rosa.



photo Mathilde Maraninchi

Quelques membres du jury testent dans la bonne humeur le « Poker d'art »...

NOUVEAUTÉS 85

Au début de l'année correspond souvent le temps des promesses... Les éditeurs ont fait le plein de nouveautés. Voici quelques aperçus de leurs nouveaux catalogues... Nous aurons l'occasion de revenir sur certains jeux dès leur sortie en boutiques...

Chez Nathan :
Scoop. La presse en 5 000 questions avec la collaboration de dix revues françaises. Comment devenir rédacteur en chef. Sortie prévue en mai 85.
Pour les enfants, *la maison hantée :* un parcours dans une maison en volume, avec escaliers et passages secrets...

Chez Habourdin :
La reprise de *Jarnac,* avec une nouvelle présentation, et une règle clarifiée. Deux nouvelles présentations du *Scrabble,* l'une avec des pions en bois, l'autre avec des pions symboles qui permettent de réaliser des rébus. Dans la présentation de la série des Hops (boîte de film vidéo), les dames et les échecs.

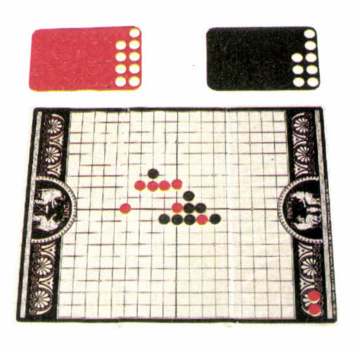
Chez Ravensburger :
Un nouveau « 12 000 pièces ». Un puzzle, bien sûr ! *Château de Louis II de bavière.* Trois jeux de société : *jeux des chapeaux* (la version originale de 1927) ; *Grand Safari,* un jeu de parcours et d'aventure sur la recherche des animaux sauvages ; enfin *Gran,* un jeu de stratégie, où des chevaliers doivent rechercher dans une cité inconnue l'anneau magique...





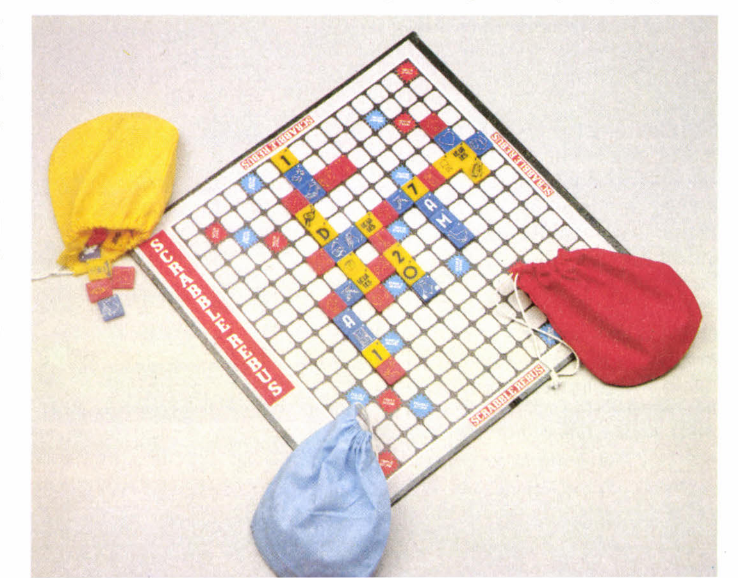
Chez Ceji :
Aléa : un jeu de toupies et de hasard. Sur un plateau hexagonal comportant 36 trous marqués (de lettres, de chiffres + un joker), on lance les toupies. Il s'agit de réaliser un maximum de points en effectuant des figurines de poker.

Chez General Mills (ex-Miro Meccano) :
Un grand jeu, *Dune* (voir événement, page 4) ; un jeu des familles *Body Boggle* (voir page ci-contre) ; et un *Pente* de poche (20 × 8,5) : une bonne initiative pour ceux qui s'adonnent en tous lieux à cet inépuisable jeu de réflexion : le tout, pions et plateau, est réalisé en matière plastique très adhésive. Système moins onéreux que l'aimantation.



Chez International Team :
Deux jeux pour enfants : *Terre des Bêtes* et *Télé Foot.* Et ce, avec la collaboration de deux chaînes de télévision. *Télé Foot,* avec TF1, est une simulation de football. Règle très accessible, permet aux plus jeunes de se familiariser avec les tactiques élémentaires au foot et notamment le « démarquage ». Un bon jeu simple.
Terre des bêtes avec le concours d'Antenne 2 : il s'agit d'une chasse photographique. Le vainqueur est celui des joueurs qui parvient à photographier un certain nombre d'animaux. Le hasard seul décide du déplacement du pion « Allain Bougrain-Dubourg »... Jeu pour 6-8 ans...

Chez Jeux Descartes :
Une règle simplifiée de *Légendes* (celtiques). Et *Signe du serpent,* un module toujours pour *Légendes* (celtiques).



ROLE PLAYING GAMES...

Malgré la percée des jeux en langue française, il ne faut pas oublier ce qui se trame Outre-Atlantique et Outre-Manche. Voici quelques exemples :

• *Chill* (Pacesetter)
Ce jeu de rôle d'épouvante emmène les joueurs dans une chasse aux fantômes, vampires et autres loups-garous. Ils doivent, grâce à la magie blanche — qu'ils devront apprendre, combattre cette magie noire et tous ses émules.
La boîte est bien présentée et contient un matériel tout aussi agréable à lire qu'à jouer. Des règles claires et précises et point non-négligeable, des aides de jeux utiles. Un jeu pour le grand frisson des nuits de pleine lune.

• *Runequest,* nouvelle version (Avalon Hill)
Ce jeu bien connu et apprécié des joueurs a fait peau neuve. L'éditeur n'a pas lésiné sur le matériel, puisqu'il est vendu sous forme de deux boîtes bien distinctes, une pour les joueurs et une pour le M.J. Au total il contient cinq livrets (épais), deux petits et une carte (en couleur).
Les fanatiques de ce jeu ne seront pas déçus, surtout que de nouvelles possibilités de jeu leur sont offertes, en particulier celle de pouvoir sortir de Glarantha.

• *Justice inc* (Hero games)
Un jeu de rôle sur les années 20/30 comportant presque tous les thèmes : horreur, science-fiction, mystère, gangsters, romance, aventuriers, etc.
Cela risque peut-être de poser des problèmes au M.J., mais les règles sont simples à assimiler. A noter qu'il est compatible avec *Champions* et les autres jeux de cette firme.

• *Taon* (Steve Jackson Games)
Ce jeu de rôle se situe dans le monde du dessin animé : une idée originale.

• *Elfquest* (Chaosium).
Le jeu qui fait fureur aux Etats-Unis. Celui-ci se passe dans le monde des deux lunes où les joueurs jouent un rôle d'elfes. Les mécanismes de jeu ressemblent à *Runequest,* mais adaptés spécialement à ce monde. Pour en savoir plus long, un excellent article dans *Casus Belli* n° 22.

• *Ring world* (Chaosium)
Encore un jeu de rôle de cette firme, qui s'est inspiré de l'œuvre de Larry Niven « L'anneau monde » (OPTA). A priori, il ne s'adresse qu'aux joueurs avertis qui sauront en tirer le meilleur.

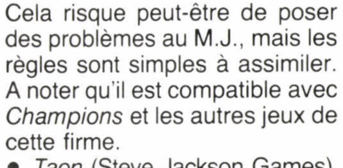
• *The second citadel compendium*
Un compagnon indispensable pour les amateurs de figurines de jeux de rôle. Il s'agit du deuxième catalogue de cette firme bien connue, sorti fin 84. En 70 pages, tous les nains, amazones, monstres, humains... Tout y est ! De quoi peupler les scénarios les plus fous, ou tout simplement de quoi compléter sa collection de personnages et monstres peints avec amour. Disponible dans les « très bonnes » boutiques seulement !

Fabrice Cayla.

MACKARTHE... REVU ET MODIFIE



Ce jeu de lettres, que nous avions présenté dans notre numéro 29, en émettant quelques réserves sur son originalité par rapport au *Lexicon,* connaît pour la nouvelle version de sa présentation d'appréciables modifications de règles qui font cette fois de lui un jeu vraiment sympa. Nous avons particulièrement apprécié la variante dite « Mackarthe styl'pock », qui fait intervenir à la fois la recherche du mot qui compte le plus de points, mais qui est aussi le plus long avec, de surcroît, comme au Poker, des annonces soumises à enjeux. Une excellente idée, qui renouvelle de manière simple les jeux de lettres. *Mackarthe,* qui a reçu l'Oscar des jeux de l'esprit, est vendu sous trois formes différentes, de 45 à 160 F. (La version à 160 F, sur la photo, comprend le jeu, l'étui et un dictionnaire *Larousse).*



BODY BOGGLE *(Parker Brothers)*

matériel :
• un tapis de jeu en plastique (135 × 135 cm) divisé en 25 cases comprenant chacune une lettre de l'alphabet (le Q et le U occupent la même case) ;
• deux cartes (10 × 10 cm) représentant le tapis de jeu ;
• 28 cartes double-faces, présentant chacune quatre mots.

but du jeu :
les deux joueurs composant chaque équipe utilisent leurs mains et leurs pieds pour composer des mots sur le tapis de jeu ! La première équipe qui parvient à orthographier vingt mots a gagné.

le jeu :
chaque équipe reçoit la moitié des cartes. Les équipiers prennent une carte au hasard et choisissent le mot qu'ils se sentent susceptibles de réaliser. Chaque mot est précédé d'un chiffre, de 1 à 4, représentant le niveau de difficulté. Si les joueurs ont à réaliser HELIUM, l'un des joueurs posera l'un après l'autre les pieds sur H et E et l'autre sur L et I ; puis, les mains viendront se placer sur U et M. Jusque-là, tout va bien. Cela se complique quand il s'agit, dans la foulée si l'on peut dire, de réaliser le mot suivant. Les joueurs déplacent, comme ils le peuvent, les mains et les pieds, pour remplir leur nouveau contrat. Il suffit d'une main ou d'un pied malencontreusement posé sur une lettre n'appartenant pas au mot à réaliser ou d'une chute pour éliminer l'équipe. Elle laisse alors sa place à l'équipe adverse, jusqu'à que celle-ci fasse à son tour une erreur.

commentaire :
certains connaissaient le « body building », d'autres, plus rares sans doute, le « body body ». Et voici le *Body Boggle,* un jeu de lettres et de « tactique corporelle ». Cest un jeu « de société », au sens le plus vrai du terme. C'est-à-dire à la fois un jeu et une véritable animation de groupe.
Le moment le plus drôle est bien sûr la transition entre deux mots. Le moment où bras et jambes tentent de se frayer un chemin jusqu'aux bonnes lettres. Un exercice souvent compliqué par la coexistence du Q et du U dans la même case. Certains mots exigeront la présence d'une main ou d'un pied sur le Q et d'un ou d'une autre sur le U.



La règle peut aisément être modifiée. Nous vous proposons de pratiquer celle-ci : une équipe choisit un mot, indépendamment des cartes, et c'est à l'équipe adverse de le réaliser. Une lettre valant un point. On est loin de la haute stratégie... mais quelle rigolade !

en bref :
type de jeu : lettres et souplesse !
nombre de joueurs : 4, 6, 8 ou plus ;
présentation : 8/10 ;
clarté des règles : 9/10 ;
originalité : 8/10 ;
nous aimons : ♥
un peu.



CRY HAVOC/SIEGE
(Standard Games)

L'action de ce jeu se situe en Europe au XIIIe siècle. Il décrit les différentes tactiques de combat médiéval, avec, comme acteurs principaux, les chevaliers, les maîtres d'armes, les hallebardiers, les piquiers, les arbalétriers, les archers et les paysans en armes.
Les mécanismes de base sont ceux du wargame. Chaque pion a un potentiel de mouvement et de combat, les affrontements sont résolus sur la base d'un lancer de dé et d'un rapport de force entre attaquant(s) et défenseur(s), et la configuration du terrain influe aussi bien sur les déplacements que sur les combats. Ceci dit, le traitement du sujet est original par bien des aspects.
D'abord, l'échelle de représentation est très petite : chaque pion ne représente qu'une seule personne, un arbre occupe un hexagone entier, et chaque maison est divisée en plusieurs pièces avec des hexagones particuliers pour les portes et les fenêtres.
Ensuite, l'individualisation des acteurs est très poussée. Sur le plan graphique : armements, armoiries, postures et couleurs sont différenciés ; sur le plan des combats : chaque personnage possède des caractéristiques uniques (attaque + défense) et un état de santé évolutif illustré par quatre dessins différents (en pleine forme, assommé, blessé et... mort) ; sur le plan de l'appelation : chacun a un nom propre, depuis Sir Conrad, baron et chevalier du roi, à ce brave Carpenter, simple paysan armé d'une massue.
Enfin, cette simulation propose plusieurs scénarios qui impliquent une utilisation et une répartition complètement différentes des pièces et du tapis de jeu (ce dernier est composé de deux parties assemblables de diverses façons). Les personnages et éléments de tapis de jeu vendus séparément permettent de multiplier encore les possibilités en ce domaine.
Parmi les scénarios les plus représentatifs, on trouve *La révolte des paysans* où seize chevaliers tentent de mater un groupe de trente paysans armés ; *Le guet-apens,* qui met en scène une colonne en marche tombant sous le feu croisé d'archers et d'arbalétriers cachés dans les arbres ; et *La fuite,* où des éléments d'une armée vaincue sont pris en chasse par un groupe de soldats du camp vainqueur assoiffés de butins.
La seule réserve que nous ayons à faire concerne la quantification des conditions de victoire de certains scénarios, conditions qui sont parfois peu équilibrées ou même irréalistes. A part ce défaut, qu'il est possible de corriger soi-même avec un peu de pratique, ce wargame rend très bien l'atmosphère et la tension des combats tactiques de l'époque. D'un graphisme très réussi, voici donc un nouveau genre de simulation historique, qui emprunte aussi bien à la dynamique du jeu avec figurines qu'à celle du jeu de rôle.
Siège fait suite à *Cry Havoc* en mettant l'accent sur les tactiques particulières aux sièges. On y trouve donc un château fort en tapis de jeu, de nouveaux personnages et, surtout, un armement approprié : catapultes, béliers, etc. Deux scénarios permettent même de jouer avec tous les éléments des deux jeux réunis : grandiose !
Il existe également une variante de *Cry Havoc* sur le Japon médiéval, intitulée *Samuraï Blades* et basée sur les mêmes principes de simulation.
Chaque boîte contient tous les pions et accessoires pour jouer aux différents scénarios, un tapis de jeu en deux éléments, un dé à vingt faces, un livret de règles, un autre pour les scénarios, et un troisième décrivant la période historique.

LIRE L'AVENTURE !

Les livres-jeu d'aventure se portent bien. C'est le moins que l'on puisse en dire, quand on voit la rapidité avec laquelle la collection Folio Junior s'étoffe. Déjà six ouvrages ! Aujourd'hui, il faut signaler la naissance d'une autre collection, aux éditions Solar. Trois titres au programme : *Le donjon de l'effroi, La montagne des miroirs* et *Les colonnes de Pentergarn* (20 F). Il s'agit de traduction de livres américains portant la griffe de la désormais célèbre T.S.R. Hobbies, éditrice de *Donjons et Dragons.*
Cette nouvelle collection (en français) diffère un peu de celle de Folio. Il y a davantage de texte, et donc moins d'options au terme de chaque paragraphe. Ici l'unité de « mesure » est la page, tandis que chez Folio on trouve trois paragraphes par page. Le résultat

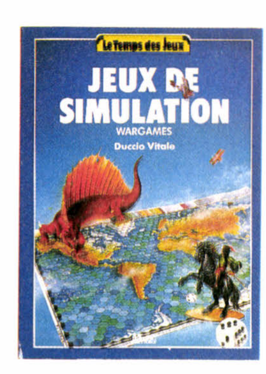


est inattendu. A priori, on se dit qu'un moindre choix réduit le jeu, l'interactivité joueur-livre. Et puis, finalement, on découvre qu'on n'est peut-être plus dans l'action. Ce qui n'est pas plus mal. N'oubliez pas que ces livres peuvent vous servir de scénario pour vos propres parties. Au total : plus d'« atmosphère » chez Solar et plus de jeux chez « Folio ».

LE MOULE DES GOULES

La société irlandaise Prince August, spécialiste de soldats de plomb à mouler soi-même, s'aventure dans l'univers du jeu de rôle. Ses nouvelles productions comprennent en effet des moules ronde bosse 25 mm de 3 figurines, représentant tout ce qui se fait de plus raffiné parmi les magiciens, cyborgs, androïdes, trolls, dragons et autres gobelins. Une solution économique pour former vos hordes monstrueuses : une fois acquis le moule (prix indicatif 58 F), chaque figurine ne vous reviendra à guère plus d'un franc !
Distributeur : M. Brizi, Goupil Distribution, B.P. 17, 78770 Thoiry. Tél. : (3) 487.40.93.





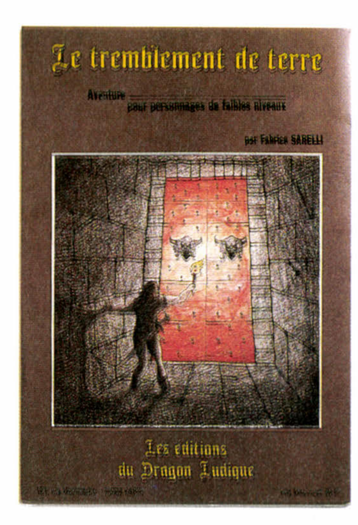
JEUX DE SIMULATION WARGAMES

(M.A. Editions)
C'est le nom de l'ouvrage que notre collaborateur Duccio Vitale vient de publier chez M.A. Editions dans la collection dirigée par André Balbo, « Le temps des jeux ».
Si vous n'avez jamais entendu le mot « wargame », ou seulement à deux ou trois hexagones de distance, alors c'est le moment ou jamais de rattraper le temps perdu. Le premier chapitre traditionnellement consacré à l'Histoire, ici des jeux de simulation, fixe les jalons. Le deuxième chapitre aborde le « marché » du jeu. La plupart de ceux qui ont ouvert la voie, pour que les jeux de simulation deviennent connus et pratiqués par tous, s'y retrouvent. Merci l'Histoire, *J & S* semble y être pour quelque chose.
Les chapitres suivants font entrer dans un univers précis du jeu de simulation : le wargame. Tout y passe : les tapis de jeu, les pions, les niveaux de complexité, cinq cents wargames de la préhistoire à l'an 2000, sur terre, mer et air, sans oublier la SF, le fantastique, et les simulations qui s'appuient sur les micro-ordinateurs. Enfin, le chapitre consacré aux clubs, boutiques spécialisées et revues finira de vous transmettre le virus qui donne les pupilles hexagonales. (260 pages, 85 F).

LE TREMBLEMENT DE TERRE

(éditions du Dragon Ludique)

Cette nouvelle maison d'édition nous propose pour sa première sortie un module pour « jeux de rôle médiéval-fantastique ». Sous une présentation soignée, un livret d'une vingtaine de pages nous emmène dans une mystérieuse tombe très ancienne, mise à jour par un glissement de terrain. Un scénario progressif demandant aux joueurs de plus en plus d'attention et de réflexion, au fur et à mesure de leur avance, agrémentée d'un original système d'énigmes. A noter, un effort particulier de clareté et de précision.



D'un côté purement esthétique, on regrettera le manque d'illustration du livret ; mais on nous promet que les prochains en seront garnis. A signaler encore une fois que le scénario est particulièrement destiné à *D & D*. Toutefois quelques adaptations le rendront jouable pour votre jeu favori.
Le prix, 70 F maximum, est peut-être un peu élevé pour la quantité. Mais reste la qualité...



LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS

(Jeux Descartes)
Légendes est un jeu de rôle très complet, qui s'adresse aux amateurs soucieux de pouvoir préciser toutes les données ayant trait à l'environnement où déambulent les personnages. Après la culture celte, voici celle de l'Islam et notamment ses contes et légendes. Qui ne connaît Aladin, Simbad, Ali Baba... Autant de contes féeriques créés entre le IXe et le XVIe siècles, connus sous le nom de *Contes des Mille et Une nuits*. Ceux qui pratiquent déjà *Légendes* n'auront pas à réapprendre les règles du jeu, mais simplement à s'imprégner de l'atmosphère qui s'échappe de villes légendaires, de Bagdad à Kandahar en passant par Samarcande, Kabul ou Boukhara.
Les monstres, les compétences des personnages, les armes et la magie ont été adaptés à ce nouvel environnement. A ces 200 pages de précieux documents, s'ajoute un scénario de 36 pages. *Les tours du silence*, qui plongera les joueurs dans un univers magique. Une suite est d'ores et déjà prévue. (189 F).

... EN FRANÇAIS !

• Jeux Actuels avait promis le 3e scénario de *Tunnels & Trolls* pour le mois dernier ! Il s'appelle *Condamné au dénuement.* Encore des nuits passionnantes en perspective pour les lanceurs de dés solitaires... Mais quand ?
• *L'ultime Epreuve* s'agrandit encore avec les scénarios 6 et 7 ; il change de format et de présentation pour un prix d'environ 60 F. Le premier s'intitule *Le chemin des ermites* et emmène les aventuriers dans la quête d'une « pierre noire ». Mais le chemin sera long et les situations ne manqueront pas de piment.
Le périple intérieur, le second, associe wargame et jeu de rôle. En effet, il commence par une bataille où s'affrontent guerriers de la destruction et peuple de Linaïs. Puis, on glisse vers le jeu de rôle proprement dit, où les aventuriers vont s'engouffrer dans une montagne « spéciale ». Mais n'en disons pas plus de peur de dévoiler l'indévoilable. (Jeux Actuels).

NOUS AVONS REÇU...

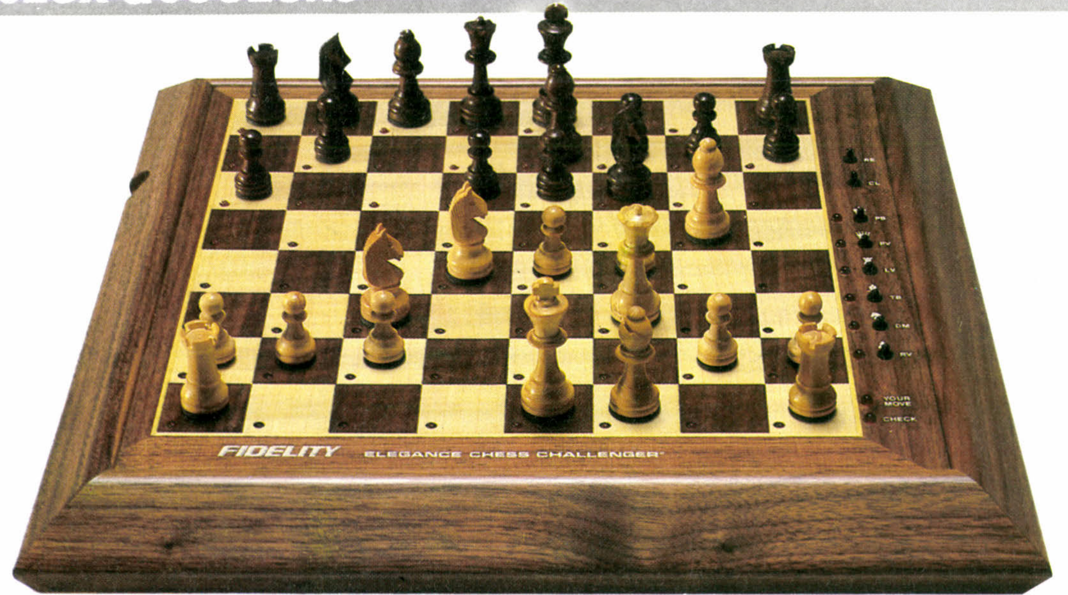
• *Go, la revue française de go,* n° 26, nov. décembre 84 : l'échelle des niveaux des joueurs français.
• *Scrabblerama,* n° 72, novembre 84 : compte-rendu de la IIe journée francophone du Scrabble.
• le catalogue des relais-boutiques « Jeux Descartes » 1984-1985. Dans les boutiques jeux Descartes ou par correspondance (joindre 2 timbres à 2,10 F) à Jeux Descartes, 5, rue de la Baume, 75008 Paris.
• *Le nouvel Archimède,* novembre 84 n° 102, ex-*petit Archimède.* Nouvelle peau : présentation plus aérée. Toujours aussi sympathique. A.D.C.S. abonnement, B.P. 222, 80002 Amiens Cedex.
• *Runes,* n° 9. Tout sur le Ranger (sous-classe des guerriers). Encre verte abonnements, rue Joseph-Nivet, 66260 Saint-Laurent-de-Cerdans.
• *Le Skat,* par Jean-Michel Klinghammer. Sous-titré : « le plus subtil des jeux ou l'esprit français en 32 cartes ». On peut se procurer cette brochure auprès de l'auteur : 1, rue de Bourgogne. 67450 Lampertheim. (40 F port inclus).

LE RETOUR DE SETI

Seti, Gimel... Vous vous souvenez de ces jeux, que nous aimions vraiment bien (voir *J & S* n° 1 et 2) ? Hélas, l'éditeur allemand, Bütehorn, a trop vite disparu, plongeant du même coup ses productions dans l'oubli. Elles peuvent aujourd'hui en sortir. En effet, un nouveau fabricant allemand vient de les rééditer. On a encore du mal à les trouver en France, mais vous pouvez communiquer les coordonnées de l'éditeur à votre marchand habituel. (Nous remercions au passage Mimicry, d'Amiens, de nous les avoir signalées).
Hexagames Verlag : Rostädter Strasse 14, D 6072 Dreieich. Tél. : 0.61.03.667.40.

A LIRE

• **Bridge**
Vient de paraître le premier ouvrage de Michel Perron (champion du monde) *« que jouons-nous partenaire »,* ou mise au point d'un système (éditions Hatier).
Il s'agit d'un ouvrage indispensable à qui veut progresser avec son partenaire.
Souhaitons à cet ouvrage une deuxième édition avec encore plus de développements, et la description dans ses grandes lignes du propre système de Michel Perron.



ECHECS ELECTRONIQUES : ELEGANCE CHESS CHALLENGER, PLUS PETIT MAIS PLUS FORT

On attendait avec curiosité la réplique de Cathe et Dan Spracklen au *Super Constellation* de Dave Kittinger (voir *Jeux & Stratégie* n° 30, page 8) qui commençait à leur tailler des croupières. La voici, *Elégance Chess Challenger*.

Elégant, ce dernier-né de Fidelity Electronics l'est certainement, encore que son design ne soit pas nouveau, c'est tout simplement celui de *Elite A/S*, en plus petit et sans écran. Cette suppression de l'écran entraîne peut-être des économies, mais elle prive l'utilisateur de fonctions que l'on est en droit d'exiger d'un produit vendu 5 600 F : pendule, fonction d'évaluation, compteur de coups, etc.

Reste heureusement un confort d'utilisation presque comparable à *Prestige* ou à *Elite A/S*. Presque seulement, car les enregistrements de coups sont parfois un peu laborieux : moins l'échiquier est grand, moins le système auto-répondeur est efficace, or la surface de jeu de *Elégance* ne fait que 26 × 26 cm.

Et puis, il y a le programme, et sur ce plan, les concepteurs ont bien travaillé. Bien que doté d'une horloge interne moins rapide que celle de *Elite A/S 2* (3 mégahertz contre 3,6), *Elégance* obtient de meilleurs résultats que son coûteux rival dans toutes les combinaisons de notre grille de tests et fait jeu égal en finale (reportez-vous à *J & S* n° 23, page 42, pour revoir les problèmes posés).

Il demeure toutefois largement en deçà de *Super Constellation* dans ce domaine. Par contre, lors des parties, il fait jeu égal avec le produit de pointe de Novag, même en parties rapides où ce dernier excelle.

Elégance a participé au 15e championnat d'Amérique du Nord des ordinateurs d'échecs à San Francisco du 7 au 9 octobre 1984. Il a pris la seconde place, ce qui est de loin le meilleur résultat jamais obtenu par un micro dans cette compétition toujours dominée par les monstres que sont *Belle, Cray Blitz, Nuchess,* etc.

Voici le palmarès de l'année 1984 : 1er *Cray Blitz* avec 4 points sur 4 ; 2e *Elégance* avec 3 points ; 3e *Bebe,* 3 points ; 4e *Chaos,* 3 points ; 5e *Belle,* 2,5 points ; 6e *Nuchess,* 2,5 points ; etc. 14 programmes étaient ainsi classés.

Mais l'exploit est moins grand qu'il n'y paraît, car d'une part, *Elégance* présenté à ce championnat était plus de deux fois plus rapide que celui du commerce ; et d'autre part, un tournoi en quatre rondes donne parfois des résultats non logiques. Ainsi *Elégance* ne battit que les 9e, 10e et 11e pour occuper sa 2e place, et rien ne permet de croire qu'il aurait pu gagner contre les 3e, 4e, 5e et 6e.

Comme presque toutes les machines commercialisées aujourd'hui, *Elégance* est annoncé comme modulaire, mais il n'est pas prouvé qu'il le sera davantage que *Prestige* ou *Elite A/S*. Il a 12 niveaux, dont 3 pour la résolution des problèmes. Il peut être connecté à une imprimante, hélas relativement coûteuse.

Pierre Nolot

	Elite A/S 2	Elégance	Rappel du meilleur
Diag. 1	1 s	0 s	Chess super 9 de luxe Constellation 3.6 Superconstellation 0 s
Diag. 2	3 s	4 s	Grand Master Constellation 3.6 Super Constellation 2 s
Diag. 3	5 min 12 s	5 min 35 s	Super Constellation 2 min 1 s
Diag. 4	3 s	1 s	Constellation 3.6 Super Constellation 1 s
Diag. 5	1 min 19 s	43 s	Super Constellation 10 s
Diag. 6	6 min 15 s	3 min 4 s	Chess Challenger 12 3 min 22 s
Diag. 7	8 min 46 s	11 min 17 s	Super Constellation 1 s
Diag. 8	13 s	13 s	Super Constellation 9 s
Diag. 9	12 min 50 s	8 min 54 s	Super Constellation 2 min 52 s

A LIRE

• échecs

Les finales, Tome 2, par Alain Villeneuve, éditions Garnier, 420 pages, 120 F.

Après avoir passé au crible les « Finales de pions » et les « Finales de Tours » dans le tome 1, le grand érudit du jeu d'échecs, qu'est le Maître national Alain Villeneuve nous dévoile les secrets des « Finales de Dames » et des « Finales de pièces mineures ». Le novice qui s'ennuie devant un échiquier débarrassé de la plupart des pièces changera d'avis à la lecture de cet ouvrage. « La beauté pure ne se trouve que dans les fins de partie » pensent la plupart des grands maîtres. Vous aussi sans doute, après avoir refermé ce livre.

Akiba Rubinstein, ou de l'art de pratiquer les finales, par Krzysztof Pitel, éditions Hatier, 180 pages, 104 F.

Gagner une finale avantageuse ou sauver une finale compromise furent deux spécialités du Polonais Rubinstein (1882-1961). Son compatriote, le Maître international Pitel, a su en dénicher les plus beaux exemples. Il ne nous les « parachute » pas, mais donne, sans commentaire, les coups de la partie aboutissant à la finale en question. Une nouvelle approche pédagogique qui donne un piment supplémentaire à un ouvrage qui méritait d'être traduit dans notre langue.

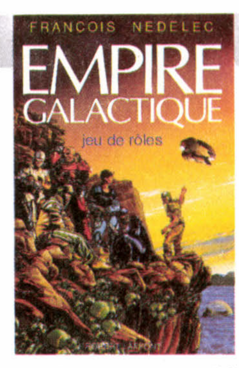
• Bridge

Le plan de jeu sans atout, par Berthe et Lebely, éditions Hatier, 128 pages, 68,80 F.

Hatier présente *Le plan de jeu à Sans Atout* dans le cadre de la collection grand chelem, dont le but est l'enseignement et la vulgarisation du bridge d'une façon raisonnée et logique. Ce volume dissèque les mécanismes du plan de jeu à Sans Atout (il est prévu bientôt, les plans de jeu à la couleur).

L'ouvrage est très bien présenté et l'on reconnaît sur le fond, l'excellente pédagogie des auteurs Robert Berthe et Norbert Lebely, très connus grâce à leur méthode « Pas à Pas ».

A noter, dix-neuf exercices corrigés sont proposés en fin d'ouvrage pour vérifier l'assimilation des différentes techniques. Un ouvrage que nous recommandons sans réserve à des joueurs moyens ou débutants.



EMPIRE GALACTIQUE

(Editions Robert Laffont)

Cet ouvrage de François Nédélec constitue la règle d'un nouveau jeu de rôle, avec, bien sûr, un module prêt-à-jouer d'une quarantaine de pages.

Après un rappel de ce qu'est le jeu de rôle, ce premier ouvrage de la collection « Simulations », préfacé par Gérard Klein, entraîne le joueur vers la création de son personnage. Six qualités mentales et physiques le définissent : Intelligence, Charme, Volonté, Force, Habileté et Endurance. Deux dés à six faces sont lancés pour chacune de ces catégories ; la Force et l'Intelligence sont les qualités fondamentales ; les autres, « secondaires », reçoivent de 1 à 4 points de bonus avant le choix d'une profession : aventurier, prêtre, soldat, marchand, navyborg ou tekno ; chacune étant dominée par un trait de personnalité, respectivement : endurance, volonté, force, charme, habileté et intelligence.

A la suite de jets de dés simples, le personnage peut faire son entrée dans l'une des cinq grandes guildes de l'espace : l'église, l'armée, la hanse des marchands, la guilde des navyborgs ou la loge des teknos. Les talents, au nombre de quarante-cinq, recouvrent la plupart des activités humaines actuelles... et futures (combat à distance, utilisation d'une prothèse-armure).

Le système de réussite des actions envisagées par les joueurs est proche de celui des « pourcentages ». Par exemple, Lili Rémora désire réparer le moteur d'un bateau en panne. La caractéristique sollicitée est l'intelligence. Elle a 8. Son talent en « mécanique » est de niveau 2. On fait la somme 8 + 2 que l'on multiplie par la somme des points réalisés en lançant deux dés à six faces. Les dés donnent 3 et 4, soit 7. 7 × 10 = 70. Le résultat est supérieur à 50, donc Lili Rémora parvient à réparer le moteur de son bateau.

Le système employé est à la fois simple et efficace, faisant d'*Empire Galactique* un jeu de rôle à la fois classique, accessible et bien structuré. Une procédure de création des mondes rencontrés facilitera grandement la tâche du meneur de jeu, qui, comme dans tous les jeux de rôle, se devra de préparer chaque aventure. (284 pages, 85 F).

• Signalons enfin, que quelques erreurs se sont glissées, comme autant de pièges dans cette première édition. Voici l'erratum :

p. 69: ligne 27 : lire : flèche : 10 C. Poids : 100 g.

ligne 37 : lire : chaque carreau pèse 200 g.

p. 72: ligne 24 : lire : 5 kg. Prix 10 000 C.

p. 123: lignes 32 et 34 : lire « Force » au lieu de « Habileté ».

p. 136: lignes 31, 33, 35 : supprimer toute référence à l'Habileté.

p. 142: ligne 33 : ajouter : « une fois cette marge dépassée, les points de dégats sont retirés à la qualité mécanique de l'objet (voir p. 178). Si les points de dégats subis dépassent le NT d'une machine, elle tombe en panne (voir p. 195). »

p. 151, 152, 153 et 154: lire « grade » au lieu de « niveau » ; ou « niveau de talent » (sauf dans le paragraphe intitulé « Entrainement » p. 154).

p. 153: avant le paragraphe « Conscience », ajouter : « Concentration » : la télékinésie et la télépathie exigent dans leur pratique une concentration intense, qui exclue toute autre activité. La durée maximale de la concentration est un nombre de minutes obtenu en additionnant le grade de prêtre et le niveau de talent 21 ou 22 du personnage. Après l'action PSI, la dépense d'énergie se traduit par un appauvrissement provisoire de la Volonté d'un point par minute de concentration. Une nuit normale de sommeil suffit à réparer la Volonté.

p. 152: lire :

« Grade 1 : portée limitée au personnage ;
Grade 2 : portée 10 m ;
Grade 3 : portée 15 m ;
Grade 4 : portée 20 m ;
Grade 5 : portée 25 m ;
Grade 6 : portée 30 m. »

CONCOURS J & S 84: LES RÉSULTATS COMPLETS

Un B meurtrier, celui d'escarbot, et un S sournois, celui des oranges, ont décimé les rangs de nos vaillants concurrents. Et ainsi, pour la première fois de l'histoire de notre concours, tous ceux qui avaient répondu sans erreur à toutes les questions ont été assurés de remporter un prix. Voilà qui devrait vous encourager pour la prochaine fois!

JEUX & CASSE-TETE
Le tour du monde en 80 nuits

Quoi! Il y en a parmi vous qui n'ont jamais lu *le Tour du monde en quatre-vingts jours,* et qui n'en connaissent même pas l'histoire!
Philéas Fog avait fait le tour du globe en se déplaçant vers l'est. Il avait mis 81 jours, mais à Londres, il ne s'en était écoulé que 80! Evidemment, c'est le phénomène inverse qui s'est produit pour notre explorateur, qui se déplaçait vers l'ouest. Il a connu 80 nuits, mais il y en a eu pendant le même temps 81 à Paris.
Evidemment, la première année de ce siècle fut 1901 et non 1900. On compte les années comme on compte les moutons: on commence par 1 et non par 0! L'avant-dernière année du siècle qui a précédé le nôtre était 1899 et notre navigateur est parti le 31 décembre 1899.
Restait un dernier piège: 1900 n'était pas une année bissextile comme toutes les années multiples de 100, mais non multiples de 400. Ainsi 1700 et 1800 n'étaient pas bissextiles mais 2000 le sera!
Il n'y avait alors qu'à compter pour trouver que l'explorateur arrivera à Paris le:
22.03.1900.

Combien vaut UN?

Ici, pas de piège particulier, mais une résolution assez longue et difficile. Mais, avec un peu de méthode, on en venait à bout. Ce que vous avez très bien fait dans l'ensemble.
On obtenait E = 1, N = 2, D = 3, U = 9.
La phrase-mystère s'écrivait:
« Pour écrire tous les nombres de 92 à 219X, j'ai utilisé 921 fois le chiffre X ».
On ne saura jamais combien vaut le chiffre X, mais en tout cas, **UN vaut 92.**

Combien de billes dans mon panier?



Alors là, vous nous avez bien eus! Votre courrier en témoigne: vous avez été très nombreux à tomber dans le piège perfide que nous vous avions tendu... et à donner la bonne solution!
Certains en supposant que nous avions fait une erreur d'énoncé et en y apportant des corrections fort diverses. D'autres peut-être, et nous frémissons à cette idée, en comptant simplement le nombre de billes qui sautaient hors du panier sur notre dessin. Car affreux hasard, il y en avait 17, comme dans la solution!
Mais soyons sérieux, passons au problème. Que disait l'énoncé?
Dans mon panier, il y a des billes bleues (B), des rouges (R), des jaunes (J) et des noires (N), une unique bille verte (V = I) et moins de 6 oranges. C'est ici que les matheux ont flanché. Car s'ils avaient écouté leur prof de français plus souvent, ils auraient su qu'orange, adjectif désignant la couleur, est invariable. Donc, « moins de 6 oranges » avec un s ne pouvait désigner que des fruits et en aucun cas des billes « de couleur orange ». Ce piège évité, le reste venait (presque) tout seul.

	Bleues	Rouges	Jaunes	Vertes	Noires	Orange
A l'origine	3R	R	J	1	N	0
A la fin	3R+6	R+3	J+4	6	N	2

au total: 42.

D'après l'énoncé on a d'abord:
$3R + R + J + 1 + N = 42 \Rightarrow 4R + J + N = 41$ (1)
puis $R + 3 = J + 4 \Rightarrow R = J + 1$ (2)
En portant (2) dans (1), on obtient $5J + N = 37$ (3)
D'après l'énoncé, J est pair.
Solutions possibles de (3):
$J = 2; N = 27 \rightarrow R = 3$
$J = 4; N = 17 \rightarrow R = 5$
$J = 6; N = 7 \rightarrow R = 7$
Ce qui donne les trois scénarios suivants:

a.	B	R	J	V	N	O
origine	9	3	2	1	27	0
fin	15	6	6	6	27	2

JNBV: 6 2 7 1 5 6

b.	B	R	J	V	N	O
	15	5	4	1	17	0
	21	8	8	6	17	2

JNBV: 8 1 7 2 1 6

c.	B	R	J	V	N	O
	21	7	6	1	7	0
	27	10	10	6	7	2

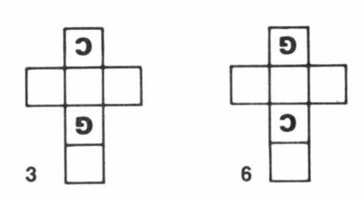
JNBV: 1 0 7 2 7 6



De ces trois nombres, seul 8 1 7 2 1 6 est un carré parfait.
Le seul scénario possible est le deuxième, qui donne donc **17 billes noires.**

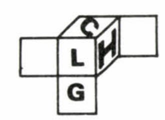
Animalcube

Alors là, ce fut l'hécatombe! On vous avait pourtant prévenu qu'il y avait des pièges. Mais alors celui-ci, vous êtes tombés dedans avec un ensemble touchant. Vous n'êtes qu'une centaine à avoir trouvé la bonne solution! Voyons.
Passons sur la première partie de la résolution qui ne vous a apparemment pas posé de problèmes majeurs. On arrivait par déduction à la situation suivante:
E S ou N — A R — O T
Jusque-là bravo. Mais c'est ici que vous vous êtes montrés bien négligents! Vous avez vite éliminé le N en deuxième position qui ne donnait aucun nom animal et vous avez **deviné** la solution ESCARGOT. Mais si vous aviez pris la peine d'ouvrir votre dictionnaire, vous vous seriez aperçu qu'il y avait un autre mot possible: ESCARBOT. Et vous vous seriez peut-être posé des questions!
Alors? Supposons que la solution soit ESCARGOT. Dans ce cas, les cubes 3 et 6 comportent tous deux les lettres C et G sur des faces opposées et se présentent ainsi (les cubes sont numérotés de 1 à 8 de gauche à droite sur la photo 3):

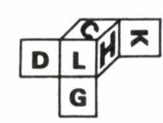


Le cube CLH de la photo 1 sera le cube KDG de la photo 2 et le cube LGH de la photo 1 sera le cube KDC de la photo 2. Quels que soient les cubes 3 et 6, ils comporteront tous deux les lettres CLHKDG.
Regardons les cubes CLH et LGH

de la photo n° 1. Quel que soit celui de ces deux cubes qui va en 3 et quel que soit celui qui va en 6, on aura dans chaque cas le cube décomposé ainsi, pour le cube n° 3 comme pour le n° 6:



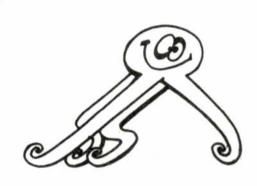
Regardons les cubes KDG et KDC de la photo n° 2. Quel que soit celui de ces deux cubes qui va en 3 et quel que soit celui qui va en 6, on aura dans chaque cas le cube décomposé pour le cube n° 3 comme pour le n° 6, ainsi:



C'est dire que les cubes 3 et 6 sont identiques. Or, l'énoncé indiquait (mais l'avez-vous bien lu?) que les cubes sont tous différents! La solution ESCARGOT est donc impossible!
Il reste la solution **ESCARBOT** qui s'obtient avec les cubes suivants:



1: A / R P – / T / U
2: T / N R < / O / E
3: C / H K D / B / L
4: O / Y F O / R / V
5: B / X L P / V / F
6: G / H L D / C / K
7: C / > J V / S / N
8: D / F M R / E / U



GRANDS CLASSIQUES

Les échecs: Tg6
Il fallait jouer Tg6! qui conduisait bien, sur la meilleure défense des noirs, à un mat en neuf coups. Même si certains d'entre vous ont indiqué la bonne solution tout en précisant par courrier qu'il conduisait au mat en quatre coups après 1. Tg6, f×g6; 2. Cg5+, Rh8; 3. D×g6, h×g5; 4. Dh5 mat. En fait, les noirs pouvaient tenir plus longtemps par: 1. Tg6, Th8(!); 2. T×h6+, g×h6; 3. D×h6+, Rg8; 4. Dg5+, Rh7; 5. Dh5+, Rg7 (ou g8); 6. Dg4+, Rh7; 7. Cg5+, Rh6 (ou g6, g7 ou g8); 8. C×e6+, Rh7; 9. Dg7 mat.

Le tarot: 54
Sud réalise 54 points (soit 2 de chute) avec le déroulement suivant: Ouest entame le 2 d'atout que Sud prend du 17 pour l'Excuse en Est et le 16 en Nord.
Sud tire alors le Roi de pour prendre la Dame sèche; puis il perd les quatre levées d'atout suivantes:

Sud	Est	Nord	Ouest
3 A	1 A	D ♥	18 A
4 A	D♦	C ♠	19 A
5 A	D♣	C ♦	20 A
6 A	C♥	C ♣	21 A

pour réaliser un total de 54 points.

Le go: D5
Ce n'était pas vraiment difficile; et d'année en année, il semble que vous soyez plus nombreux à découvrir le go. Nous nous en réjouissons.

Le bridge: A de ♥
Alors là, c'était vraiment facile: il fallait fournir l'as de ♥.

Les dames:
1) **31-27 (32×21)** ou **(22×31)**
2) **26×28 (23×32)**
3) **43-38 (32×43)**
4) **29-24 (20×38)**
5) **39-33 (38×29)**
6) **34×1 (25×45)**
7) **1×40 (45×34)**
8) **48×30**

Vous êtes vraiment des champions. Cette magnifique combinaison n'était pourtant pas évidente. Mais l'auriez-vous trouvée en partie?

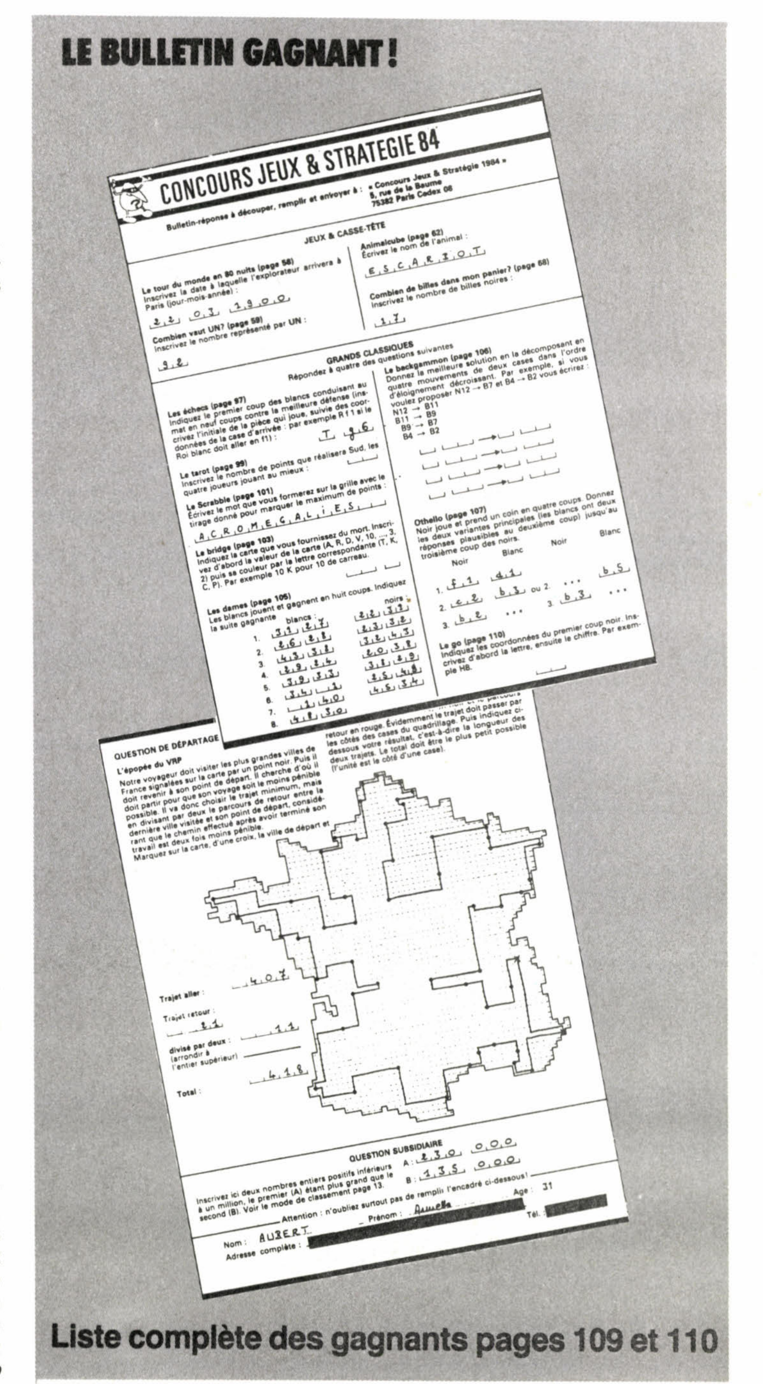
Le backgammon:
N12 → B11
B6 → B4
B6 → B4
B4 → B2
Vous avez été vraiment très peu nombreux à choisir ce jeu. N'étiez-vous pas sûr de votre technique? On pouvait envisager N12 → B11; B11 → B9; B9 → B7; B7 → B5, mais la solution ci-dessus est tout de même nettement meilleure.



Le Scrabble: ACROMEGALIES
C'était difficile, mais vous avez néanmoins été nombreux à trouver (A)CROMEGA(L)IES qui, bien placé en H1, marquait 108 points.

Othello: 1. **F1 D1** - 2. **C2 B3 (ou B5)** - 3. **B2 (B3)**
D'accord, la position était impossible, le pion B1, «dans le vide», n'ayant pu arriver là en partie. Mais le problème n'était pas vraiment faux, et vous avez d'ailleurs été nombreux à trouver la solution (nous avons quand même accepté les quelques réponses du style: «position erronée»). *suite page 109*

LE BULLETIN GAGNANT!



CONCOURS JEUX & STRATEGIE 84

Bulletin-réponse à découper, remplir et envoyer à : « Concours Jeux & Stratégie 1984 » 5, rue de la Baume 75382 Paris Cedex 08

JEUX & CASSE-TÊTE

Le tour du monde en 80 nuits (page 58)
Inscrivez la date à laquelle l'explorateur arrivera à Paris (jour-mois-année) :
2 2 0 3 1 9 0 0

Combien vaut UN? (page 59)
Inscrivez le nombre représenté par UN :
9 2

Animalcube (page 62)
Écrivez le nom de l'animal :
E S C A R I O T

Combien de billes dans mon panier? (page 68)
Inscrivez le nombre de billes noires :
1 7

GRANDS CLASSIQUES
Répondez à quatre des questions suivantes

Les échecs (page 97)
Indiquez le premier coup des blancs conduisant au mat en neuf coups contre la meilleure défense (inscrivez l'initiale de la pièce qui joue, suivie des coordonnées de la case d'arrivée : par exemple R f 1 si le Roi blanc doit aller en f1) :
T g 6

Le tarot (page 99)
Inscrivez le nombre de points que réalisera Sud, les quatre joueurs jouant au mieux :

Le Scrabble (page 101)
Écrivez le mot que vous formerez sur la grille avec le tirage donné pour marquer le maximum de points :
A C R O M E G A L i E S

Le bridge (page 103)
Indiquez la carte que vous fournissez du mort. Inscrivez d'abord la valeur de la carte (A, R, D, V, 10, ..., 3, 2) puis sa couleur par la lettre correspondante (T, K, C, P). Par exemple 10 K pour 10 de carreau.

Les dames (page 105)
Les blancs jouent et gagnent en huit coups. Indiquez la suite gagnante

	blancs		noirs	
1.	3 1	2 7	2 2	3 1
2.	2 6	2 8	2 3	3 2
3.	4 3	3 8	3 2	4 3
4.	2 9	2 4	2 0	3 8
5.	3 9	3 3	3 8	2 9
6.	3 4	1	2 5	4 5
7.	1	4 0	4 5	3 4
8.	4 8	3 0		

Le backgammon (page 106)
Donnez la meilleure solution en la décomposant en quatre mouvements de deux cases dans l'ordre d'éloignement décroissant. Par exemple, si vous voulez proposer N12 → B7 et B4 → B2 vous écrirez :
N12 → B11
B11 → B9
B9 → B7
B4 → B2

Othello (page 107)
Noir joue et prend un coin en quatre coups. Donnez les deux variantes principales (les blancs ont deux réponses plausibles au deuxième coup) jusqu'au troisième coup des noirs.

	Noir	Blanc		Noir	Blanc
1.	f 1	d 1			b 5
2.	c 2	b 3	ou 2.	...	
3.	b 2	...	3.	b 3	...

Le go (page 110)
Indiquez les coordonnées du premier coup noir. Inscrivez d'abord la lettre, ensuite le chiffre. Par exemple H8.

QUESTION DE DÉPARTAGE

L'épopée du VRP
Notre voyageur doit visiter les plus grandes villes de France signalées sur la carte par un point noir. Puis il doit revenir à son point de départ. Il cherche d'où il doit partir pour que son voyage soit le moins pénible possible. Il va donc choisir le trajet minimum, mais en divisant par deux le parcours de retour entre la dernière ville visitée et son point de départ, considérant que le chemin effectué après avoir terminé son travail est deux fois moins pénible.
Marquez sur la carte, d'une croix, la ville de départ et ... retour en rouge. Évidemment le trajet doit passer par les côtés des cases du quadrillage. Puis indiquez ci-dessous votre résultat, c'est-à-dire la longueur des deux trajets. Le total doit être le plus petit possible (l'unité est le côté d'une case).

Trajet aller : 4 0 7
Trajet retour : 2 1
divisé par deux : (arrondir à l'entier supérieur) 1 1
Total : 4 1 8

QUESTION SUBSIDIAIRE
Inscrivez ici deux nombres entiers positifs inférieurs à un million, le premier (A) étant plus grand que le second (B). Voir le mode de classement page 13.
A : 2 3 0 0 0 0
B : 1 3 5 0 0 0

Attention : n'oubliez surtout pas de remplir l'encadré ci-dessous!
Nom : AUBERT Prénom : Armelle [redacted] Age : 31
Adresse complète : [redacted] Tél. : [redacted]

Liste complète des gagnants pages 109 et 110

ATARI EN BASIC

Les ordinateurs peuvent jouer au go. La preuve? Ils y jouent! Et l'événement est d'importance. Car le silence prolongé des informaticiens commençait à donner raison aux sceptiques obstinés.

La firme britanique Acorn, qui fournit le software du micro *BBC* a prouvé le mouvement en marchant: l'an passé, elle annonçait le «84 Acornsoft Computer Go Tournament»... et un premier prix de £ 1 000.

Malgré un délai très court, cinq mois entre l'annonce du tournoi et la compétition, les organisateurs eurent la divine surprise de se retrouver face à soixante et un concurrents. Et huit programmes participèrent effectivement à la finale.

A la surprise générale, c'est le logiciel d'un joueur de go modeste, Bronislaw Przybyla, qui l'emportait devant le grandissime favori conçu par Richard Granville, 3 dan et président de la British Go Association. En raison du peu de temps dont ils disposaient pour mettre au point leur programme, la plupart des auteurs optèrent pour le Basic.

Un des résultats les plus remarquables a été l'aptitude des programmes à jouer la règle, y compris la procédure de fin de partie. Et un seul d'entre eux s'est trouvé mal quand il a dû affronter une bataille de *Ko*.

Les parties étaient jouées sur des go-ban réduits, 13 × 13, ce qui semble pour l'instant largement suffisant.

Le manque de puissance des machines limitait considérablement la profondeur de recherche, mais il n'est pas dit que les programmes à venir puissent miser tellement sur la puissance. Malgré tout, la qualité de jeu des huit programmes a surpris les observateurs les plus optimistes et les représentants du «sponsor» étaient tellement ravis qu'ils ont annoncé à la fin du tournoi leur décision d'en faire un événement annuel.

Bien que les joueurs humains puissent se rendre compte rapidement des faiblesses des programmes, la plupart des débutants auraient certainement des difficultés à les vaincre. Bons adversaires donc, mais pas encore bons professeurs. Après quelques mois de travail, c'est déjà un résultat plus qu'encourageant.

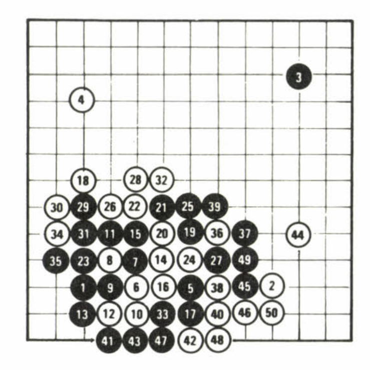


Figure 1: *Granville (blanc) - Przybyla (noir). Coups 1 à 50.*

La partie décisive:
le théoricien Granville face au pragmatique Przybyla.

Figure 1 (1-50). L'occupation des coins 1-4 est correcte. 5 est une extension douteuse et 6 une invasion dangereuse. Noir aurait dû jouer 5 en 44, et blanc 6 en 44 également. Après 6, le combat est confus et inévitable; mais le programme de Przybyla est à l'aise dès que les pierres entrent en contact; quand le noir capture 7 pierres au coup 43, il s'assure un net avantage.

Granville affectionne les combinaisons du type 8-10, soit *Hane* — coup tournant — et après la coupe, descente en 10. Un autre de ses favoris est le coup 18, double saut sur la troisième ligne, à partir de 4. Ce genre de coup permet un développement relativement rapide, à condition que les choses ne se gâtent pas quand les épées se croisent. Après 19, qui est une première tentative, un peu optimiste pour capturer les pierres blanches, le blanc tente de desserrer l'étreinte; le noir ne peut pas bloquer 24 en 27, sinon le blanc joue 25 et deux pierres noires sont en *Atari*. Le programme noir sait faire et prévenir les *Atari* doubles et connecte en 25; un coup blanc en 27 est indispensable. Après 27, le noir est en terrain connu; il sait capturer les pierres et sait même ne le faire que quand c'est nécessaire: il calcule le nombre de libertés réciproques.

Après 50, néanmoins la position du blanc n'est pas catastrophique; il a deux bonnes positions en Sud-Est et Nord-Ouest.

Figure 2 (51-120). Le programme de Granville va montrer d'autres faiblesses. La connexion en 56 est inutile, une pierre noire en 56 serait prise en *Shicho* — escalier —, mais le blanc ne sait pas lire le *Shicho*



David Johnson-Davies d'Acornsoft (à gauche) félicite Bronislaw Przybyla l'inattendu vainqueur du 1er tournoi de go sur ordinateur.



doc. Acorn Computer.

Sur une soixantaine de projets initiaux, huit programmes participèrent à la finale.

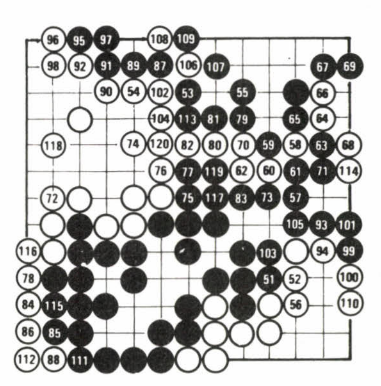
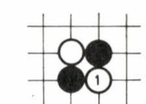


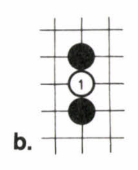
Figure 2: *coups 51 à 120. Noir gagne de 7 3/4 points.*

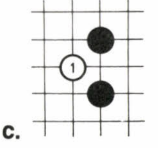
et déteste les points de coupe dans son dispositif; en revanche, il se lance aveuglément dans les coupes de l'adversaire (106) et ne craint pas de jouer à partir de pierres mortes (66-68). Le noir laisse échapper une victoire plus large quand il laisse le blanc se connecter en 82; 81 en 82 était la bonne direction et assurait la capture des pierres blanches; le programme ne sait pas prévenir ce genre de connexion et les coups de 75 à 81 sont trop lents et n'accomplissent rien. En revanche la fin de partie noire, à partir de 87, est presque parfaite et a suscité l'enthousiasme de Matthew Mac Fadyen, champion d'Europe et arbitre du tournoi.

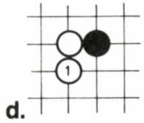
La fin de partie se déroule en suivant la règle chinoise bien plus accessible à un traitement automatique que la règle japonaise, trop humaine. (Ce qui explique que le *Komi* et le résultat fasse apparaître des 1/4 de point).

Przybyla a livré quelques-uns de ses petits secrets. Il a sélectionné une série de coups « raisonnables » numérotés de **a** à **f** (Figure 3) et choisis dans cet ordre de priorité. Parmi les coups raisonnables, le **b** ne l'est pas trop, et le *Hane,* coup 8 figure 1, qui ne fait pas partie de sa panoplie, est très raisonnable, mais un peu difficile à manier: il s'expose à la coupe, coup **a** favori du programme noir et il faut donc savoir réagir: 10 n'est pas une bonne réaction.

a. 

b. 

c. 

d. 

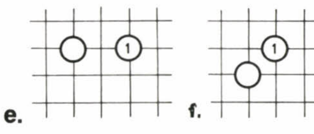
e. f. 

Figure 3: *les coups favoris de Przybyla.*
a. *coupe* **b.** *séparation* **c.** *menace de séparation* **d.** *descente* **e.** *extension par saut* **f.** *extension diagonale.*

L'AVIS D'UN SPÉCIALISTE

Pour tenter de faire le tour des recherches actuelles, nous avons interviewé Denis Feldmann, 2 Dan, qui travaille d'arrache-pieds à un programme qui devrait atteindre le niveau respectable de 5ᵉ kyu* en... 1994!

Pour le battre à 9 pierres, il faudrait un niveau proche de celui des professionnels, à peu près 6 Dan! Les paris sont ouverts!

P.A.: *tes impressions sur ce tournoi?*

D. Feldmann: une chose m'a impressionné: pour la première fois, les programmes sont complets, c'est-à-dire qu'ils sont capables de jouer la partie jusqu'au bout. Car depuis les premières tentatives, le programme du Yougoslave Zobrist, en 1955, des programmes beaucoup plus « sérieux », y compris récents, ont traité un peu par-dessus la jambe ce genre de problème pratique. C'est significatif d'un nouvel état d'esprit.

P.A.: *que penses-tu des programmes participant au tournoi?*

D.F.: ils jouent encore affreusement mal. Mais les auteurs en sont conscients; et c'est tout de même une belle performance, étant donnés les délais et la taille des machines.

Il reste des faiblesses très graves qu'un joueur humain découvre facilement. Le joueur de Go débutant a une intuition primitive du jeu, des concepts diffus qui se mettent en œuvre presque tout de suite. Par rapport au point zéro, sans le savoir, les joueurs progressent très rapidement. Encercler, surtout à distance, c'est très difficile à mettre sous forme de programme.

P.A.: *tu prépares un programme pour dans 10 ans. Que sais-tu de ce qui existe et de ce qui est en préparation?*

D.F.: le plus connu est celui de Wilcox, mis en route en 1978 au MIT (Massachusetts Institute of Technology). C'est en fait une série de programmes qui serait arrivée aux alentours de 10ᵉ Kyu. Mais j'ai des doutes globalement; c'est certainement vrai de certaines sections, mais les raccords...

Ensuite il y a ceux concernant un compartiment limité du jeu; par exemple, pour les problèmes de vie et de mort, il existe un programme du niveau 1 Dan qui n'a jamais été publié. C'est l'œuvre d'un Canadien: un programme en Assembleur, de plus de 2 000 instructions; c'est fabuleux; j'ai vu aussi les analyses de positions; c'est tout à fait probant. Mais on ne peut pas brancher sur un autre secteur du jeu.

Les programmes d'échecs savent qu'ils entrent en finale, mais ne savent pas bien les jouer. Au go, c'est le contraire qui se produit. On saurait bien jouer telle ou telle séquence, mais on ne sait pas reconnaître la position qui nécessite l'appel de tel ou tel programme. Mais c'est dans cette direction que travaille Hervé Dicky.

P.A.: *et les Japonais?*

D.F.: on sait très peu de choses. Mais ils ont annoncé que les ordinateurs de la génération qui vient sauraient jouer au Go. Ce qui confirme que les Japonais pensent que pour l'instant... ils ne savent pas!

Pierre Aroutcheff

** Chaque niveau correspond à une différence de 1 pierre de handicap. Un débutant complet est aux environs de 30ᵉ Kyu; quand on entre dans un club, on arrive assez vite à un niveau compris entre 15 et 10ᵉ Kyu; 5ᵉ Kyu est une nouvelle étape, une sorte d'âge de raison. Quand on passe aux Dan, l'échelle va dans l'autre sens et jusqu'à 9 Dan. Il y a 9 pierres entre un 9 Dan et un 1 Kyu.*

EPEES DE BOIS ET MURS DE PIERRES

Jouer à un jeu de rôle, c'est d'abord entrer dans la peau d'un personnage. Alors, pourquoi hésiter : enfilez votre cotte de mailles, coiffez votre heaume et saisissez votre épée... Vous êtes prêt pour un VRAI donjon !

« A présent, braves guerriers, vous vous trouvez devant l'entrée du château. Une lourde herse vous barre le passage. Que faites-vous ? »

Bien sûr, vous situez déjà la scène. Nous sommes en plein jeu de rôle. Celui qui vient de parler, retranché derrière son « screen », son écran, son paravent, c'est le maître de donjon, le DM, le meneur de jeu, le MJ... Autour de la table, les joueurs, pardon, les personnages. Le château né dans l'esprit du MJ, ils se le représentent déjà. Nous sommes dans le domaine de l'imaginaire. Mais on sait aussi que l'imagination a souvent besoin de points de repères concrets pour s'épanouir. Et l'on a d'abord vu fleurir sur les tables, figurines, décors en carton-pâte ou en plâtre et autres accessoires. Enfin, ce qui devait arriver arriva. Le jeu de rôle prit la clef des champs (de ruines) et s'en fut camper ses aventures en décor naturel.

Tout a évidemment commencé en Grande-Bretagne, pays des clubs, des déguisements et des fantômes. Et chaque week-end, depuis déjà plus de deux ans, le club « Treasure Trap » accueille des dizaines d'équipes d'aventuriers, dûment costumés et armés, dans le magnifique château médiéval du Peckforton dans le Cheshire. Certes les épées, masses d'armes et autres haches sont en mousse... mais il faut quand même savoir les manier avec dextérité quand, au détour d'un sombre couloir, on tombe sur une troupe de gobelins !



Quelques audacieux et bien informés aventuriers français sautèrent le Pas (de Calais of course) et s'en allèrent à Peckforton, faire leurs premières armes (en polystyrène). Enthousiasmés, ils n'eurent de cesse, dès leur retour en Gaule, d'organiser à leur tour des parties de ce qu'on appelle déjà dans notre belle langue, le « jeu de rôle *live* » (JdRL).

Les clubs « Stratèges et Maléfices » de Nantes et « AJT » de Paris en sont déjà chacun à leur deuxième démonstration. Sous la torture, ils ont fini spontanément, par nous livrer quelques conseils. Oyez, braves gens.

Un guerrier « breton » à Peckforton Castle.



photo J. Blau - Camera Press

Quand ? Ne rêvez pas à une aventure se déroulant sur plusieurs jours. Vingt-quatre heures sont un grand maximum. On peut conseiller une partie commençant vers 15 h et se terminant à 1 h du matin. N'oubliez pas que le crépuscule, entre « chien et loup », est le moment où l'ambiance est la plus prenante et que la « nuit noire » risque de poser nombre de problèmes. Prévoyez de réunir les participants bien avant le début de la partie. Car en plus des règles proprement dites, vous aurez à les « briefer » sur la topologie des lieux, les limites, les consignes de sécurité, de respect de la nature et des habitants...

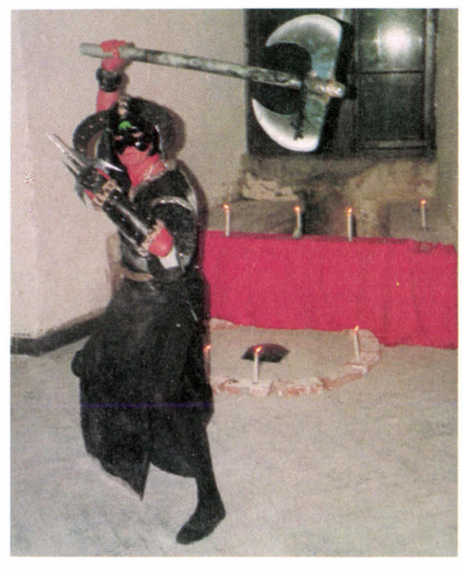


photo P. Muscat

Le terrible « pillard noir » de la région nantaise.

Qui... et combien ? Il ne suffit pas ici d'un meneur de jeu expérimenté. Une telle organisation nécessite un « encadrement » particulièrement efficace. Recensez d'abord dans votre club les membres les plus actifs et « sérieux ». Ceux qui seront prêts à consacrer de longues heures à la préparation de l'événement. C'est parmi eux que vous recruterez monstres et personnages non-joueurs (PNJ)/arbitres, ainsi qu'au moins un tiers des joueurs. Limitez en conséquence le nombre de participants extérieurs au club. Par exemple, trente membres motivés fourniront une vingtaine de monstres et PNJ et une dizaine de joueurs. Vous pourrez alors accueillir de vingt à trente autres joueurs. Les joueurs seront répartis en équipes de quatre à huit, de préférence cinq ou six.

photo J. Blau - Camera Press

A l'aube d'un week-end de Treasure Trap: une équipe d'aventuriers pleins de vitalité... pour l'instant.

L'univers. Le choix du contexte ou de l'ambiance du jeu conditionne évidemment tous les autres paramètres: décor, déguisements, scénario... Il semble donc important de réfléchir aux différents mondes possibles. Celui qui vient presque immédiatement à l'idée de tous est le contexte médiéval-fantastique, ou *heroic-fantasy,* dont la vogue est illustrée par le succès de *Dongons* & *Dragons,* et des dizaines d'autres jeux de rôle «classiques» similaires. En fait, il se révèle remarquablement bien adapté un JdRL; il suffit de voir, un week-end à Treasure Trap, des centaines d'aventuriers vêtus de cottes de mailles, de cuir clouté ou de fourrures, et armés de haches, d'épées ou de masses d'armes pour s'en convaincre. De même, c'est le choix qu'ont fait, jusqu'à présent, les deux clubs français organisateurs de JdRL.

L'ambiance médiévale-fantastique est relativement facile à mettre en œuvre: il est plus aisé de se vêtir en guerrier qu'en astronaute, de simuler des combats à l'épée plutôt qu'à la kalachnikov ou au pistolet-laser, et un bâtiment un peu défraichi se transformera mieux en auberge qu'en vaisseau spatio-temporel.

Rien ne vous empêche néanmoins de puiser dans l'arsenal des jeux de rôle classiques, dans la littérature ou, bien sûr, dans votre imagination débordante, pour trouver d'autres thèmes: historiques *(Gangbusters, Appel de Cthulhu, James Bond 007,* mais aussi Arsène Lupin ou les trois mousquetaires), galactiques *(MEGA, Traveller* ou *Star Wars)* ou science-fiction *(Gamma World,* tous les thèmes «après la catastrophe»)... Sans que cette liste ne soit exhaustive, la documentation est quasiment illimitée, sans parler de l'imagination.

Les deux derniers thèmes semblent difficiles à mettre en œuvre, mais peut-être regorgez-vous d'idées à ce sujet? Faites-les nous connaître...

Le solide encadrement de Stratèges et Maléfices: arbitres, monstres et autres personnages non-joueurs.



photo Emilio Lumia

Le décor. Le plus facile est d'utiliser, aux beaux jours de préférence, les ressources de la campagne pour jouer en extérieur. Le terrain idéal devra permettre de ménager de nombreuses surprises aux joueurs. Et pour cela présenter, dans un périmètre réduit, un parcours varié et si possible accidenté: bois, ruisseaux, ruines, fossés. N'oublions pas que l'imagination et la simulation restent de rigueur. Un champ boueux fera d'inquiétants marais et fermes abandonnées, granges ou cabanes à outils feront autant d'auberges, de ruines et autres repaires de monstres.

Evidemment, il est souhaitable que la taille d'un de ces bâtiments, outre son cachet, permette le jeu en intérieur: exploration pièce par pièce, avec pièges et rencontres diverses au menu... On peut trouver des châteaux tout à fait pittoresques et utili-

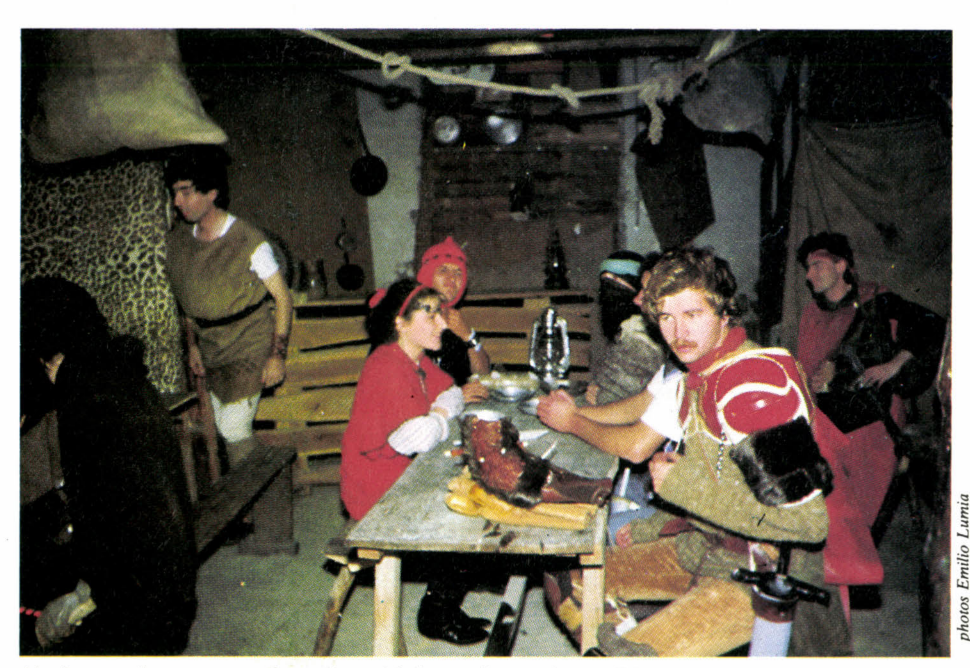
sables. Un manoir en voie de restauration par exemple.

On peut aussi penser à des lieux plus modernes : entrepôts ou usines désaffectés, pour un jeu du style science-fiction.

Est-il nécessaire d'insister sur la nécessité d'obtenir l'autorisation préalable des propriétaires des lieux que vous allez hanter ?

Si vous jouez dans la nature, il est préférable de prévenir les « autorités » (mairie, gendarmerie).

Le scénario. L'idéal est qu'il conjugue jeu en extérieur (approche) et jeu en intérieur (découverte), par un circuit de longueur raisonnable, que devront parcourir les aventuriers, et qui sera, bien entendu, parsemé de monstres, de pièges et de (rares) trésors.
Le scénario doit être précis, définissant des « points de rencontre » où les monstres et PNJ attendront l'équipe d'aventuriers. Il doit permettre également de faire participer plusieurs équipes d'aventuriers, en les faisant partir les unes après les autres sur le parcours.
La construction d'un tel scénario est très importante, à l'instar de ce qui se passe dans les jeux sur table : selon la force de l'histoire que vous allez leur faire vivre, sa « vraisemblance » (bien que dans une réalité décalée), et les émotions qu'ils auront ressenties, les joueurs sortiront de l'aventure harassés et l'esprit repu, ou alors totalement insatisfaits.
Le scénario doit être le plus détaillé possible, et s'appuyer fortement sur les éléments du décor, pour éviter les imprécisions en situation, toujours pénibles. Les autres conseils pourraient s'appliquer à tout jeu de rôle :
— motivez fortement les joueurs, par une quête ou une mission correspondant à leurs personnages ;
— équilibrez le jeu entre le niveau des joueurs et les difficultés rencontrées (monstres ou pièges) pour éviter les situations extrêmes du style « 3 joueurs meurent dans la première minute » ou « le jeu se termine sans un blessé » ;



L'auberge. Au menu : restauration et informations... à condition de disposer d'espèces sonnantes et trébuchantes.

photos Emilio Lumia

— prévoyez un maximum d'actions possibles pour les joueurs... Comme toujours, un trou, ou une réponse obscure de la part des arbitres sont « impardonnables ».
En ce qui concerne les monstres, choisissez-les de préférence humanoïdes (pensez aux problèmes de déguisement !) Et n'oubliez pas qu'ils doivent s'amuser autant que les joueurs, même s'ils ne sont que de la « chair à masse d'armes ». Donnez-leur donc des rôles tangibles et précis, sortant si possible du cadre « tueur fanatique ». De plus, évitez qu'ils ne jouent que dix minutes dans l'aventure. Au besoin, faites-leur jouer plusieurs rôles : ainsi tout le monde sera occupé à plein temps... ou presque.
Le scénario sera consigné par écrit, événement par événement, de manière très claire, et remis aux arbitres ; il sera une référence en cas de trou de mémoire, toujours possible dans le feu de l'action...
Il sera sage de procéder, avant l'arrivée sur le terrain des joueurs, à une « répétition générale », entre les monstres et les arbitres : elle mettra en évidence toute incohérence du scénario, et aidera les uns et les autres à entrer dans la peau de leurs personnages. Car lors du jeu réel, des surprises surgissent toujours...

Les accessoires. Les costumes représentent un facteur non négligeable de la réussite du jeu. Quoi de mieux pour camper l'ambiance qu'armures (fausses bien entendu), tuniques, combinaisons spatiales, ou haut de forme et crinoline, selon le contexte choisi ? Il est indispensable pour le réalisme de la partie que tous ses participants soient « habillés » : aventuriers-joueurs, bien entendu (ce doit être une condition au moment de l'inscription), monstres (un costume par rôle), mais aussi arbitres et personnages non-joueurs. Les costumes, même simples, doivent être cohérents avec le thème choisi : attention aux anachronismes : qui croirait à un guerrier médiéval avec une montre et un appareil photo ? Les armes distribuées aux joueurs et monstres devront évidemment être inoffensives : par exemple, la mousse synthétique souple est parfaite pour les épées et les haches, les bouteilles vides en plastique constituent d'excellentes masses d'armes. Pour les plus expérimentés, le contre-plaqué reste peu dangereux.

Les trésors. Certains devront bien sûr être prévus et cachés avant le début de l'aventure. Mais n'oubliez pas les possibilités offertes par le jeu en terrain réel. Pensez à la vraie « course au trésor ». Les joueurs prendront autant de plaisir et d'intérêt à tenter de recueillir un kilogramme de glands dans une forêt où vous avez repéré quelques chênes qu'à rechercher la vieille malle que vous aurez enfouie dans le foin de la grange.

Quelque vieil ermite vous dira...



photo J. Blau - Camera Press

L'entrée des oubliettes... Brrrr...



Les règles. Elles doivent être très simples : mieux vaut être simple que complexe. Les règles traditionnelles du jeu de rôle sont établies pour garantir un certain réalisme. Ici, le réalisme est assuré par la situation (décors, costumes, vraies rencontres). N'oubliez pas que l'on joue en temps réel : le temps perdu pour résoudre des points litigieux de la règle enlève au jeu son réalisme. Evidemment, tables de chiffres et jets de dés n'ont plus leur place ici. Mais toutes les situations aléatoires, habituellement prises en compte par des jets de dés, ne pourront être totalement éliminées : ainsi comment déterminer si un voleur, devant une porte close, sera capable de la crocheter, s'il n'est ni cambrioleur, ni serrurier « dans le civil ». Une solution est d'attribuer (classiquement) une probabilité (soit un pourcentage) à ces situations, et de tirer une série de pourcentages à l'avance (2 dés à 10 faces). Les arbitres détiennent ces listes et les consultent à chaque action. Si le premier nombre non rayé de cette liste est inférieur à la probabilité de réussite, la tentative est couronnée de succès, sinon c'est l'échec. Dans tous les cas, on raye définitivement le nombre. Pour la prochaine tentative, c'est le suivant qui règlera la situation.



Comment convaincre ce pêcheur de vous faire traverser la rivière dans sa barque?

Les Parisiens de l'AJT préfèrent une formule plus réaliste. Un voleur qui a une chance sur deux d'ouvrir une porte verrouillée se verra par exemple remettre au hasard dix clés s'il y a vingt portes.

La possibilité d'inclure la magie paraît de prime abord, à cause de son « réalisme », assez difficile : comment faire pour qu'en pleine action, le magicien puisse se lancer son sort de « lévitation », et échapper ainsi à l'ennemi qui s'apprêtait à le frapper ? On peut décider qu'il doit crier « sort ! » et que, à ce moment précis, les arbitres doivent geler le jeu et déterminer, en fonction du sort lancé, quels sont ses effets : en l'occurence, informer l'assaillant que son adversaire « flotte » à trois mètres du sol, et qu'il ne peut l'atteindre. La partie reprend ensuite à l'instant exact où elle s'était arrêtée.

Les combats. Ils se déroulent « en réel » : au départ, chacun dispose d'un capital de points de vie (PDV), et chaque coup porté diminue ce nombre d'une valeur donnée. On va même, pour faciliter les décomptes, jusqu'à attribuer à chaque arme le même dommage, et cela quelle que soit la résistance de l'adversaire (plus de « classe d'armure »). La différence entre personnages (par exemple, entre guerriers et magiciens) ne sera prise en compte que sur le capital initial de PDV.

Comment effectuer le décompte des dommages ? On peut considérer les monstres, puisque « dans le coup », comme honnêtes : à chaque coup reçu, ils diminuent d'une valeur donnée (1, pour simplifier) leur capital de PDV. Une fois celui-ci à zéro, ils s'écroulent. Pour des raisons évidentes, on ne peut accorder la même confiance aux joueurs. Une solution consiste à enduire les armes des monstres de peinture (évitez l'indélébile : la gouache liquide convient parfaitement).

Une fois, tous les monstres morts, le ou les arbitres comptent les marques de peinture fraîche sur les vêtements des aventuriers-joueurs, et décomptent le nombre de PDV correspondants. Là aussi, le joueur tombé à zéro « meurt », et le jeu reprend.

On voit donc que les arbitres ont, tout comme le jeu classique (« maître du Donjeon », « Gardiens des arcanes »...), un rôle primordial : ils fournissent aux aventuriers-joueurs tous les renseignements concernant le départ : au cours de l'aventure, ils les informent des événements, rencontres... En plus, ils sont garants du bon fonctionnement du jeu : empêcher des joueurs excessifs de lancer des pavés sur les monstres, ou des monstres de jeter un joueur dans la rivière, ou encore remettant sur le bon chemin les aventuriers qui s'égarent trop.

Pour ces raisons, et toujours en analogie avec le jeu sur table, la règle primordiale sera invariablement : « l'arbitre a toujours raison, même s'il a tort ».

L'idéal est de prévoir deux arbitres par équipe de 4 à 8 joueurs. Ainsi, en cas de problème, l'un d'eux pourra toujours rester avec les joueurs. Ces arbitres devront, bien entendu, connaître parfaitement le scénario, le terrain et les règles du jeu, pour pouvoir réagir rapidement à tout moment de la partie. Ils devront comme tout bon MJ savoir parfois improviser, au cas où...

Philippe Muscat

LES BONNES ADRESSES

• En Angleterre, les pionniers et les plus réguliers (pendant week-ends et vacances scolaires, parties de base, puis de niveaux croissants) :
Treasure Trap
P.O. Box 130
Chester, CH1 1TD
Tél. (0829) 26 08 76

• En France, parties moins régulières, contactez :
Stratèges et Maléfices
14, rue Michel-Rocher
44200 Nantes
Tél. (40) 48.15.15
AJT
165, rue de Charonne
75011 Paris

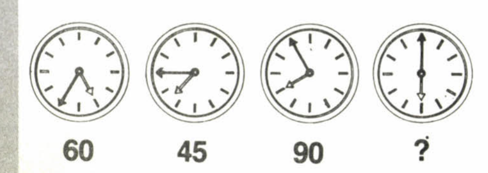
Touché! Même avec une épée en polystyrène, voici quelques points de vie en moins!



photo J. Blau - Camera Press

TEST

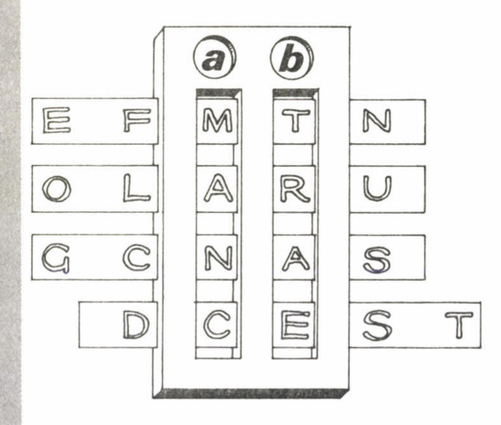
1. Quel nombre doit-on inscrire logiquement sous la dernière horloge ?



2. Il faut supprimer un chiffre romain pour former une série logique. Quel est ce chiffre ?

IIVIVVIVIIIXXII

3. Faites glisser les bandelettes horizontalement pour former simultanément deux mots dans les colonnes a et b.



4. Quand un robot est défectueux, il ment toujours. Quand il fonctionne normalement, il dit toujours la vérité. Au moins un de ces robots est défectueux, et au moins un est en bon état. Quels robots sont à réparer ?



5. Trouvez un mot qui se marie avec chaque groupe de quatre autres mots pour former des expressions ou des mots composés. (Par exemple pour Clou, Mouches, Garde et Neige, le mot à trouver serait Chasse).

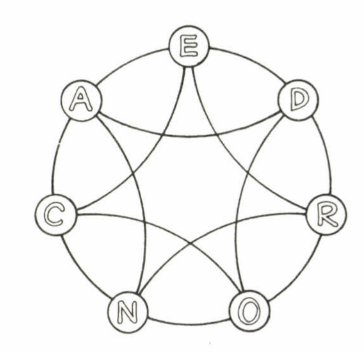
a. ARMÉE, PREMIÈRE, CHAUDE, BAISE.

b. BEURRE, GAGNE, LAIT, GRIS.

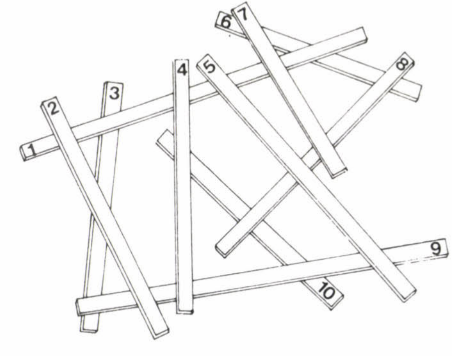
c. NEZ, POT, MISÈRE, TAMPON.

d. FEU, GALANT, HABIT, BOIS.

6. Quel est le mot le plus long que vous pouvez former en passant d'une lettre à l'autre reliée par un trait (chaque lettre et chaque ligne peuvent servir plusieurs fois).



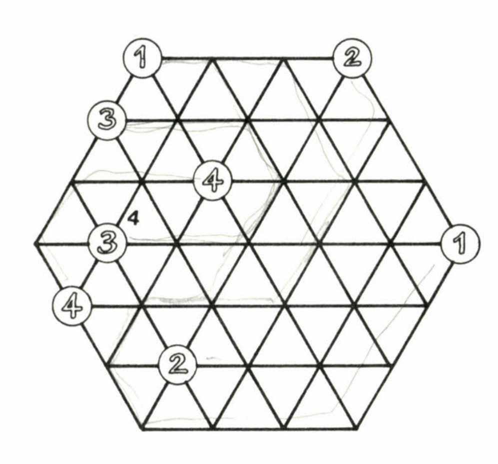
7. Ces morceaux de bois ont tous la même épaisseur. Ils reposent soit sur la surface de base, soit sur deux autres morceaux. Un seul morceau repose sur trois autres morceaux. Lequel ?



8. Les mots de deux phrases ont été mélangés. Reformez les phrases et trouvez le jeu qu'elles désignent.

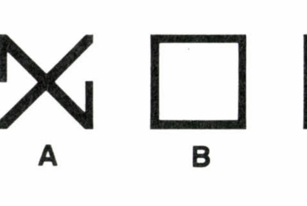
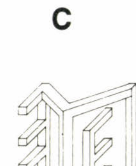
- TROISIÈME PIÈCE DE LA NOTE JAPONAISE
- ET PREMIÈRE GAMME DE THÉÂTRE

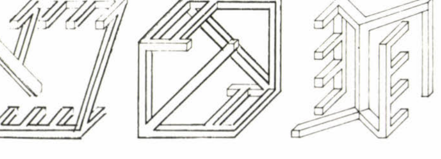
9. Reliez entre eux chaque paire de chiffres par des lignes passant uniquement sur celles de la grille. Les lignes ne doivent ni se croiser, ni passer plus d'une fois sur le même point.



10. A la réception intergalactique de Supratest regroupant 76 extra-terrestres, 56 ont bu du Luditonic, 33 ont bu du LogiFizz et 16 ont bu à la fois du Luditonic et du LogiFizz (et ils étaient pas beaux à voir...). Il n'y avait rien d'autre à boire.
Combien n'ont rien bu du tout ?

11. A, B et C représentent trois vues d'angles différents d'une des formes 1, 2 ou 3 ci-dessous. Laquelle ?

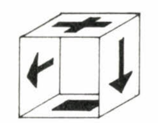
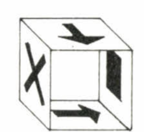
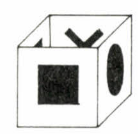
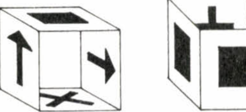
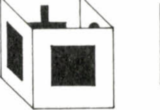
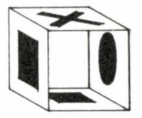



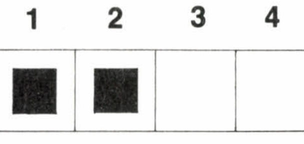


12. Si Nicolas est Médecin, Thomas Préfet et Elisabeth chanteuse.
Richard est-il :

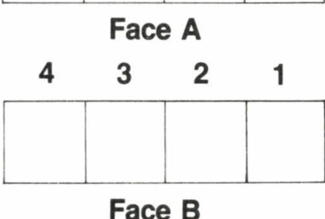
a. POLICIER
b. ECHEVIN
c. CRÉMIER
d. RELIGIEUX ?

13. Ces six cubes sont formés à l'aide d'une même bande de 4 carrés que l'on peut plier dans un sens comme dans l'autre. Reconstituez la bande, recto-verso.



Face A



Face B

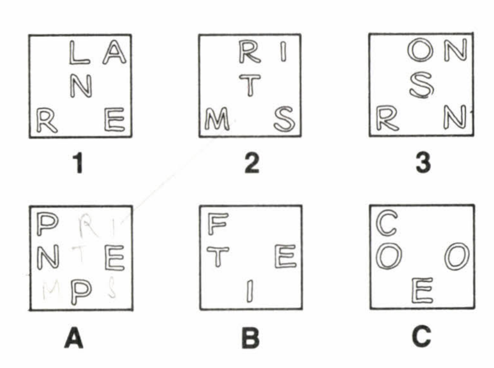
14. Quel mot vient logiquement après les trois derniers mots ?

COMPTOIR - CONCOCTER - SŒUR → MINCE

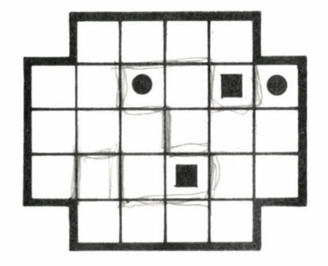
CONTOUR - LOINTAIN - NEPOTISME → NUIT

GÉOPHYSIQUE - BOURGEOIS - MOTOS → ?

15. On peut superposer les cases 1, 2 ou 3 sur A, B ou C pour former un mot de neuf lettres se lisant horizontalement en 3 rangées. Quel est le couple de cases ?



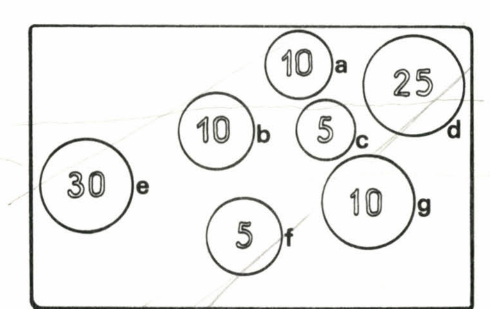
16. Divisez en deux formes identiques la grille ci-dessous, de sorte qu'une partie ne contienne que des ronds et l'autre que des carrés. Vous ne pouvez pas diviser les petits carrés.



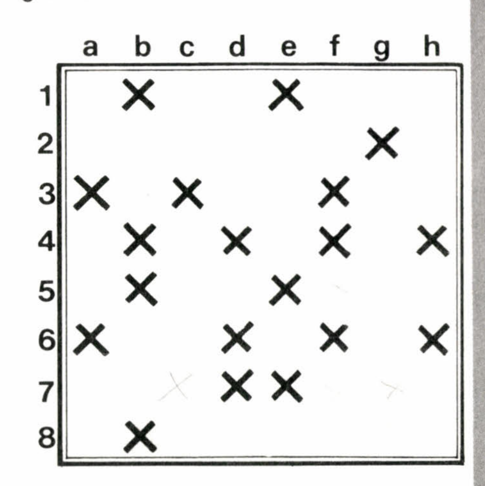
17. Cette addition est fausse... Pour la corriger, il faut intervertir la position de deux colonnes de 5 chiffres. Lesquelles ?

$$
\begin{array}{r}
2293 \\
+1415 \\
+2998 \\
+2553 \\
\hline
9061
\end{array}
$$

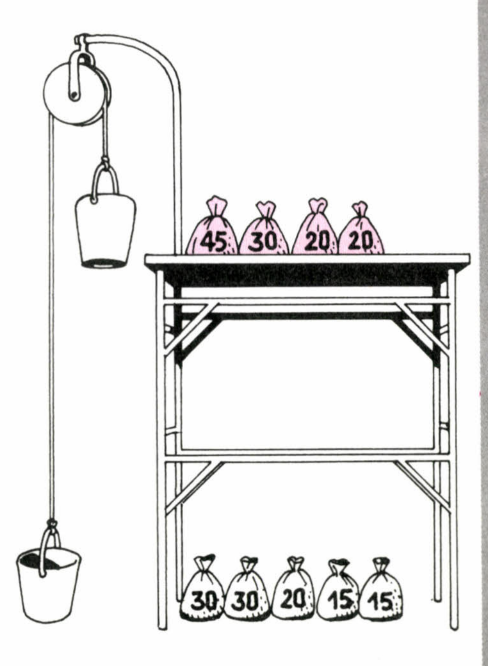
18. Tracez 3 lignes droites de sorte qu'elles traversent des cercles dont la somme des valeurs est la même pour chaque ligne. Chaque cercle doit être traversé par au moins une ligne.



19. Combien d'alignements de 5 croix pouvez-vous former, si à chaque fois que vous placez une croix vous devez former un alignement ?



20. Comment faire descendre les sacs rouges et faire monter les sacs blancs, en se servant uniquement de la force de gravité ? Il ne faut pas mettre plus de 50 kg dans chaque seau ; pour qu'un seau descende, il faut au minimum 5 kg de plus dans le seau du haut, que dans celui du bas.



Solutions page 113

CHAMPIONNAT DU MONDE D'ECHECS

Qui connaît le mieux les coulisses d'un championnat du monde d'échecs ? Un champion du monde bien sûr! Interviewer Boris Spassky est un vrai plaisir, tant l'homme est cordial et affable sur le sujet. On remarquera surtout l'importance qu'il accorde aux considérations psychologiques dans un tel match.

LES COMMENTAIRES DE BORIS SPASSKY

Nicolas Giffard : *Comment expliquez-vous la déroute de Kasparov?*

Boris Spassky : Garry Kasparov avait déjà perdu avant même que le match commence. Toute son énergie fut dépensée dans les trois matches de qualification contre Beliavsky, Kortchnoy et Smyslov. Il faut se rappeler que le match contre Kortchnoy fut annulé, puis reporté trois mois plus tard. Tout cela est épuisant nerveusement. Le meilleur exemple se situe dès la deuxième partie. Kasparov prit un gros avantage psychologique en sauvant une position compromise mais, au lieu d'en profiter dans la partie suivante, il demanda un repos.
Il manque de l'endurance nécessaire, phénomène que j'ai connu moi-même contre Fischer en 1972.
D'autre part, son environnement psychologique pendant ce match n'est pas idéal. L'influence de sa mère me semble trop grande.

N.G. : *Imaginons que vous soyez l'entraîneur de Kasparov. Quels conseils lui donneriez-vous ?*
B.S. : Avant le match, je lui aurais dit de ne penser qu'aux échecs et de ne pas se préoccuper de ce que racontent les gens de son entourage, que ce soit ses proches ou le public.
On dit que « l'aigle n'attrape pas les mouches ». Pour sa préparation échiquéenne, je lui aurais conseillé de ne pas trop penser à la personnalité de son adversaire, mais de se concentrer sur la manière de le battre.
La tactique de faire des nulles rapides est mauvaise. En championnat du monde, il faut faire un « pressing » sur l'adversaire en continuant des positions égales.

Après qu'il fut mené quatre à zéro, je lui aurais conseillé d'abandonner et de commencer à se préparer pour le prochain championnat du monde. A mon avis, dès le score de 3-0, la cause était entendue !...

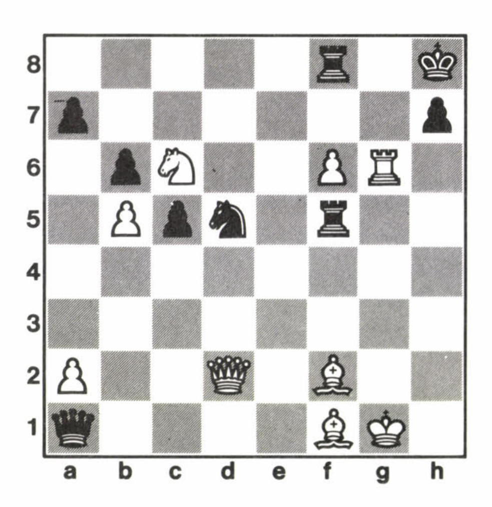
N.G. : *Kasparov peut-il, dans les années à venir, inverser le cours des choses? Karpov n'a-t-il pas un ascendant psychologique définitif sur lui?*
B.S. : S'il analyse sa défaite, il pourra prendre sa revanche. Il doit faire son autocritique sérieusement, en étant honnête avec lui-même, sans écouter ses admirateurs et leurs louanges.

N.G. : *Comment battre Karpov? Ne faut-il pas chercher la violence à tout prix, par exemple avec des gambits dans l'ouverture?*
B.S. : Le plus désagréable pour Karpov est de se voir opposé à un jeu classique. Kortchnoy l'a bien montré en 1978, quand il est remonté de 5-2 à 5-5 grâce à trois victoires obtenues dans le même style : lutte pour un petit avantage, puis création d'une faiblesse dans le jeu adverse, faiblesse exploitée et convertie en victoire en finale. Kasparov doit apprendre à jouer les positions simples.

N.G. : *Les deux joueurs analysent ensemble la partie qui vient de se dérouler. Est-ce normal et fréquent?*
B.S. : En 1966, j'ai fait la même erreur contre Petrossian *(Spassky fut battu et conquit le titre mondial, contre le même*

Kasparov avait perdu avant même que le match commence

Deuxième partie : Kasparov sauvé in extremis. *Dans cette position, Karpov doit jouer son quarantième coup sans perdre une seconde. Il reprend le pion f6 avec la Tour f5 et laisse échapper le gain : la partie sera finalement nulle. Il fallait jouer 40. ... C×f6! et les blancs sont perdus. Hélas, Kasparov ne saura tirer aucun bénéfice psychologique de cette défaillance. C'est lui qui demandera une journée de repos, avant la partie suivante... qu'il perdra!*



Petrossian, trois ans plus tard). Cela donne trop d'informations à l'adversaire, c'est du suicide ! Il faut rester correct en gardant de la distance, mais Kasparov n'a que 21 ans, et la même naïveté que moi en 1966. Lors de mon deuxième match contre Petrossian j'appris à ne lui dire que deux choses : Bonjour et Au revoir !

N.G. : *Certains journalistes laissent entendre que le match aurait été truqué. Qu'en pensez-vous ?*
B.S. : C'est complètement absurde. Il n'y a pas eu de complot d'avant-match.

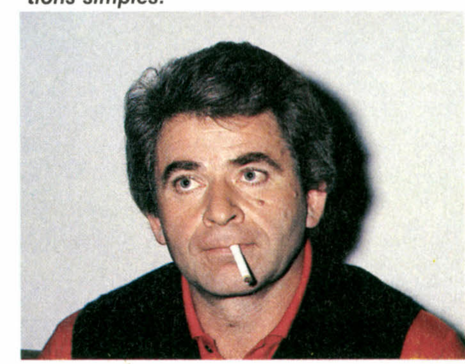
N.G. : *Il est certain que l'équipe de secondants de Karpov est d'un niveau supérieur à celle de son rival. On l'a bien vu lors de la neuvième partie où, seulement quatre coups après la reprise de l'ajournement, Kasparov fut complètement surpris par la réplique de Karpov. N'y a-t-il pas là une injustice flagrante ?*
B.S. : Effectivement, les équipiers de Karpov sont des joueurs d'échecs plus forts que ceux de Kasparov. Il faut noter toutefois qu'il n'y a pas d'ancien champion du monde chez les secondants de Karpov, et que finalement le plus expérimenté du groupe est Karpov lui-même, qui a beaucoup appris lors de ses trois confrontations avec Kortchnoy. Quant à la neuvième partie, il n'est pas honnête d'accuser les secondants de Kasparov. Celui-ci est coupable et aurait dû vérifier lui-même les analyses de la position ajournée. « N'accuse pas le miroir si tu es laid ».

(photos Catherine Jaeg et Novosti - APN)

Le coup que les secondants de Kasparov n'avaient pas prévu !
Quatre coups seulement après la reprise d'une partie, que l'équipe du challenger avait pu analyser toute une nuit, Karpov surprend son adversaire. Dans cette position, Kasparov espérait résister après le « normal » 47. g×h4.

Mais, Karpov joua le fabuleux 47. Cg2!! qui assure le gain en permettant au Roi blanc de pénétrer dans le camp adverse par la case h4. La suite de la partie n'est plus qu'une exécution méthodique.
47. ... h×g3; 48. R×g3, Re6; 49.Cf4+, Rf5; 50. C×h5, Re6; 51. Cf4+, Rd6; 52. Rg4, Fc2; 53. Rh5, Fd1; 54. Rg6, Re7; 55. C×d5, Re6; 56. Cc7, Rd7; 57. C×a6, F×f3; 58. R×f6, Rd6; 59. Rf5, Rd5; 60. Rf4, Fh1; 61. Re3, Rc4; 62. Cc5, Fc6; 63. Cd3, Fg2; 64. Ce5, Rc3; 65. Cg6, Rc4; 66. Ce7, Fb7; 67. Cf5, Fg2; 68. Cd6+, Rb3; 69. C×b5, Ra4; 70. Cd6, abandon.

Kasparov doit apprendre à jouer les positions simples.



Fischer contre Karpov? Fischer gagnerait!



N.G.: *Avez-vous analysé profondément les parties de ce match? Le niveau technique est-il plus élevé que celui des championnats du monde précédents?*
B.S.: Je les ai regardées rapidement. Après la neuvième partie et le score de 4-0, j'ai perdu de l'intérêt pour ce match.
Non, le niveau de jeu n'est pas extraordinaire. Quand je regarde rétrospectivement mon match avec Fischer, je trouve qu'il contient plusieurs chefs d'œuvre, et que son niveau n'a pas encore été dépassé.

N.G.: *Hypothèse absurde: le Fischer de 1972 contre le Karpov actuel. Votre pronostic?*
B.S.: Fischer gagnerait. C'est un « religieux » des échecs, qui recherche toujours le meilleur coup. Karpov est un bon psychologue dont le jeu contient des éléments de « gambling ». Par son côté pragmatique et sa façon de lutter en fonction de l'adversaire, le style du champion du monde fait penser à Lasker, alors que Fischer se rapproche plutôt de Capablanca.
D'une manière générale, j'accorde la préférence au « penseur » sur le « joueur », car il y a des éléments artistiques chez le premier. On les retrouve d'ailleurs chez Kasparov, joueur très créatif.

N.G.: *Karpov a-t-il une chance de battre le record de Lasker, 27 ans champion du monde?*
B.S.: Non. Il sera battu avant, mais il faut noter qu'il a déjà fait mieux que Lasker, en remportant plus de 25 tournois très forts depuis qu'il est devenu champion du monde. Un exploit stupéfiant, unique dans l'histoire des échecs.

N.G.: *Changeons de sujet: que pensez-vous de la performance de l'équipe de France aux jeux Olympiques?*
B.S.: Un exploit incroyable. Le classement Elo ne laissait prévoir que la 15e place. Au premier échiquier, je m'étais fixé pour mission de ne pas perdre et de neutraliser ainsi les meilleurs joueurs du monde. J'ai gardé beaucoup d'énergie, ce qui m'a permis d'aider les joueurs français à analyser les parties ajournées, ce qui nous a rapporté quelques demi-points.
Todorcevic est un bon capitaine qui connaît bien les joueurs français et sait prendre chaque jour les décisions quant à la composition de l'équipe.
Au niveau des joueurs, Seret m'a le plus plu. C'est lui qui joua le mieux de toute l'équipe. Mais tous furent courageux, comme les grenadiers de Napoléon.
N.G.: *Quelle est l'ambition de Boris Spassky pour le prochain cycle du Championnat du Monde?*

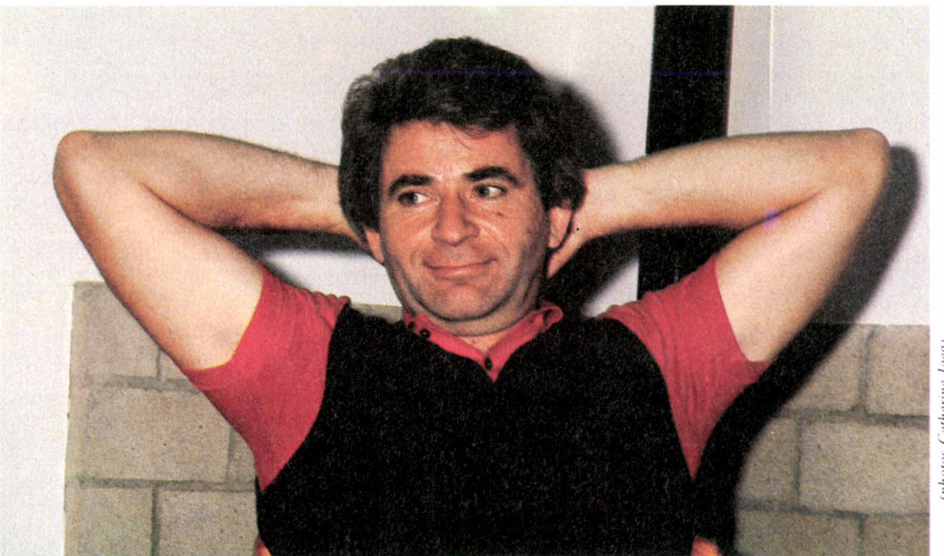
B.S.: Je suis optimiste, car je suis qualifié directement pour le Tournoi des candidats *(il se déroulera à Montpellier en novembre 1985 et Spassky est qualifié en tant que citoyen du pays organisateur)*. Toutefois, je me sens trop vieux pour reconquérir le titre mondial, et la performance de Smyslov l'an dernier me semble être l'exception qui confirme la règle.

Nicolas Giffard

L'ORGANISATION

La finale du championnat du monde d'échecs individuel avait lieu jusqu'à présent tous les trois ans. La FIDE (Fédération internationale des échecs) vient de la fixer tous les deux ans. Le champion du monde en titre, comme en boxe, attend durant cette période la désignation d'un challenger. Celui-ci doit franchir un grand nombre d'obstacles pour parvenir jusque-là.
D'abord tournoi zonal (les 3 premiers « passent »), tournoi interzonal (idem), tournoi des candidats (les quatre premiers deviennent des candidats) et demi-finales des candidats; enfin la finale des candidats dont le vainqueur est le challenger pour la finale du championnat du monde. Depuis 1978, le titre est attribué au premier vainqueur de six parties, les parties nulles n'étant pas comptabilisées.
Autre nouveauté, si le challenger gagne, son adversaire a droit à un match-revanche au cours de l'année suivante.
C'est la FIDE qui fixe les lieux de rencontre des différents tournois.

Mon match contre Fischer? Son niveau n'a pas encore été dépassé.



(photos Catherine Jaeg)

Le plus long match de l'histoire des échecs. Sous le numéro de la partie, le résultat (1: victoire, 0: défaite, 1/2 nulle). Le premier remportant six victoires emporte le titre.

Le plus long match de l'histoire des échecs

Sous le numéro de la partie, le résultat (1 : victoire, 0 : défaite, 1/2 nulle). Le premier remportant six victoires emporte le titre.

parties	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
Karpov	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1	1	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2
Kasparov	1/2	1/2	0	1/2	1/2	0	0	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2

parties	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46
Karpov	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2			
Kasparov	1/2	1/2	1/2	0	1/2	1/2	1/2	1/2	1	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2	1/2			

CHEZ VOUS, POUR 10 JOURS

"Elles S'enduisaient Le Corps d'un Onguent Fait de Graisse Humaine, de Mandragore et de Ciguë avant de se donner au Diable..."

Découvrez leurs rites les plus secrets en recevant gratuitement "Sorcières et Magiciens," 1er volume de la collection Les Mondes Enchantés

Vous les rencontrerez le plus souvent dans des lieux et des moments « intermédiaires » : la veille de chaque changement de saison, à minuit, sur des rivages écartés, ou sur des monts désolés, comme le Puy de Dôme, où elles se réunissent pour le Sabbat. Mais attention, elles revêtiront parfois, pour passer inaperçues, l'aspect d'un lièvre ou d'un papillon... **Elles,** ce sont les sorcières, bien sûr!

Pénétrez dans des mondes étranges peuplés d'êtres aux pouvoirs surnaturels.
Dès les premières pages de *Sorcières et Magiciens,* vous allez pénétrer dans des lieux mystérieux et inquiétants, dans d'épaisses forêts où vous attendent Merlin l'Enchanteur ou la sorcière Baya Baga, dans des cavernes obscures et des caves aux murs épais où vous apercevrez Roger Bacon, le célèbre moine magicien ou Faust lui-même. Et vous rencontrerez aussi Circé, la magicienne, Nostradamus et de belles jeunes femmes qui ne sont en réalité que d'affreuses sorcières.

Créatures maléfiques ayant vendu leur âme au diable ou génies bienveillants, tout ce que les légendes les plus passionnantes et les mythes les plus célèbres du monde entier comptent d'êtres aux pouvoirs magiques ont été réunis pour vous dans *Sorcières et Magiciens.* Et au fil des volumes de cette collection, vous continuerez ce fascinant voyage à travers **Les Mondes Enchantés** avec *Légendes chevaleresques, Fantômes et Revenants, Charmes et Maléfices, Dragons et Serpents, Ogres et Géants, Les Créatures de la Nuit...*

Une collection illustrée d'œuvres d'art célèbres et de créations originales.
Les plus grands artistes d'hier et d'aujourd'hui ont collaboré à la réalisation de cette somptueuse collection. C'est ainsi que chaque volume ne contient pas moins de 100 reproductions en couleurs d'œuvres d'art célèbres, dues au génie visionnaire de maîtres tels que Goya, Bosch, Bruegel, Dürer, Michel-Ange..., et de créations contemporaines, réalisées spécialement pour cette collection.

Les dimensions de chaque volume (23 x 31 cm) ainsi que l'élégance du papier couché mettent parfaitement en valeur la beauté des illustrations. En outre, le soin consacré à la présentation de ces ouvrages – reliure toilée de couleur, dos et plat dorés au fer, couverture ornée d'une illustration, signet en tissu satiné – en fait une collection qui sera tout particulièrement remarquée dans votre bibliothèque.

Acceptez cette offre d'essai sans risques.
Pour recevoir chez vous gratuitement pour 10 jours *Sorcières et Magiciens,* 1er volume de la collection **Les Mondes Enchantés,** il vous suffit de retourner le Bon d'Examen Gratuit ci-dessous. Vous aurez alors la possibilité de juger par vous-même de la qualité et de l'intérêt de cet ouvrage et vous pourrez décider en toute connaissance de cause de le conserver ou non.

Alors, profitez sans attendre de cette offre d'examen gratuit : vous ne prenez que le risque de succomber à la fascination qu'exercera sur vous ce livre passionnant.

Votre Cadeau

Vous recevrez gratuitement en cadeau avec votre 1er volume cet étonnant livre-jeu dont vous serez vous-même le héros. Ses 210 pages vous conduiront à travers mille péripéties à la poursuite d'un redoutable sorcier... Pour vous et pour toute votre famille, de nombreuses heures de jeu et de détente en perspective!



Les Mondes enchantés

Sorcières et Magiciens

EDITIONS
TIME LIFE

N'hésitez pas! Profitez vite de cette offre exceptionnelle en retournant dès aujourd'hui le Bon d'Examen Gratuit ci-contre.



à retourner dès aujourd'hui sous enveloppe affranchie à Time-Life International Boîte Postale 83-08 - 75362 Paris Cedex 08.

Oui, veuillez accepter ma demande de consultation du volume *Sorcières et Magiciens* et envoyez-le moi pour un examen gratuit de 10 jours en même temps que mon cadeau : Le Sorcier de la Montagne de Feu.

Si je décide de garder *Sorcières et Magiciens,* je réglerai la facture qui accompagne ce volume, soit 135 FF plus 14 FF de frais d'envoi. Vous m'enverrez alors les volumes suivants de la collection **Les Mondes Enchantés** à raison d'un livre toutes les six semaines environ, toujours pour un examen gratuit de 10 jours. Je ne suis nullement tenu d'acheter un nombre minimum de livres et je suis en droit d'arrêter ma collection à tout moment en vous le faisant savoir par écrit.

Si le volume *Sorcières et Magiciens* ne répond pas exactement à mon attente, je vous le retournerai dans les 10 jours suivant sa réception. Vous cesserez toute autre expédition de cette collection et je ne vous devrai rien.

INDIQUEZ ICI VOS NOM ET ADRESSE

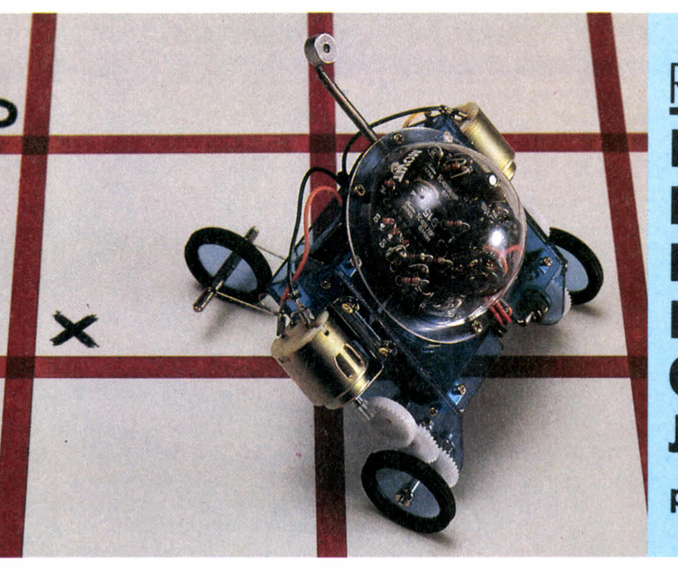
Nom ____________ Prénom ____________

N° ______ Rue ____________

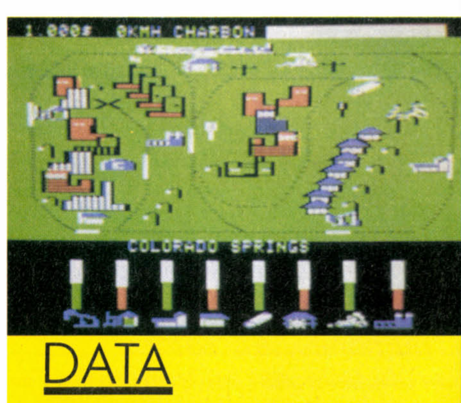
Code Postal ______ Ville ____________

Signature ____________ F 24 ADS 6

Time-Life Books B.V. 5 Ottho Heldringstraat, 1066 AZ Amsterdam, R.C.S. 155782



READ
LES ROBOTS NE PENSENT QU'A JOUER
page 32

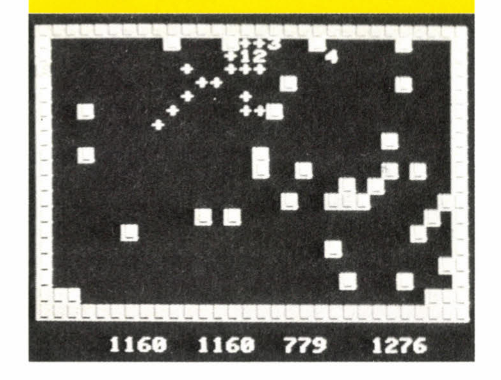


DATA
PACIFIC 231 : GO WEST !
page 46

RUN
LA GUERRE DES ROBOTS

```
10 F$ = " DDALINMIPSFTTCTRTT"
15 X(1) = 10:Y(1) = 5:X(2) = 20:Y
     (2) = 5:X(3) = 15:Y(3) = 10:
     X(4) = 16:Y(4) = 10
20  DIM A(40,40),AC$(4,20),B$(4,2
     0)
30  DIM SO$(4,20),SN$(4,20)
40  HOME : REM   CLS
50  PRINT "NOMBRE DE JOUEURS (1 A
      4)  ";: INPUT N
60  INPUT "NB DE PAS (5 A 20) :";
     PG
70  INPUT "ENERGIE (1500) :";EN
80  INPUT "DIST. REPERAGE (4) :";
     RE
```

page 40



GOTO
UN NOUVEAU MICRO ?
page 44



NEW
SORCELLERIE : ET DE TROIS !
page 50



bonjour les robots

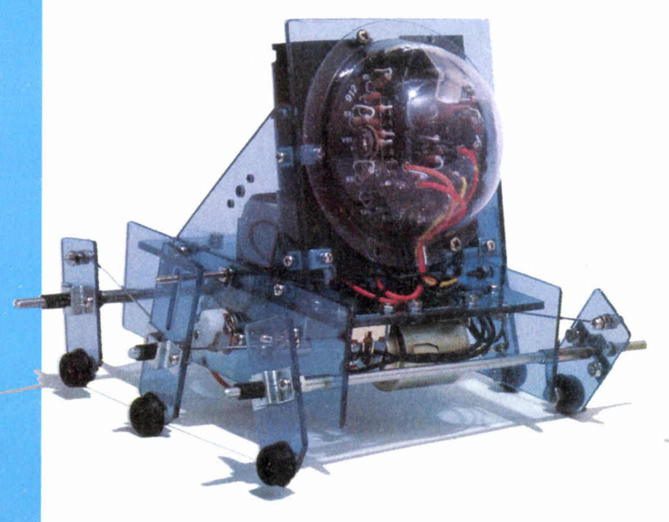
L'un des plus vieux mythes de l'humanité, la créature artificielle, est en train de se réaliser. Grâce à l'électronique et l'informatique, l'automate devient enfin robot. Et que fait cet être en bas âge? Il joue!

Le mot « robot » du tchèque *robota* (travail forcé) n'apparaît qu'en 1927 dans la pièce de théâtre *R.U.R.(Rosom Universal Robots)* de Karel Capek où les « ouvriers artificiels » finissent par se révolter. On sait depuis que ce mythe s'est imposé comme l'un des thèmes majeurs de la S.F.
Mais, la réalité est encore loin, très loin de nos fantasmes.
L'intelligence artificielle, domaine général qui couvre la résolution de problèmes (dont les jeux), le traitement du langage, l'analyse des images (reconnaissance de « formes »), de la parole (reconnaissance de la parole), la programmation automatique, et la robotique est la plus jeune des sciences.
Certes, il y avait eu le fameux « Turc » joueur d'échecs, mis au point par le baron autrichien Von Kempelen, ingénieur à la Cour impériale de Vienne en 1769, mais son intelligence n'avait rien d'artificielle. Et s'il gagna une partie contre Napoléon en 1809, c'est bien parce qu'un homme de très petite taille se trouvait à l'intérieur de l'automate, joueur expérimenté, et capable de manipuler les pièces à l'aide d'un astucieux jeu de miroirs et de leviers. L'intelligence artificielle n'était que simulée! Sans doute faut-il reconnaître au mathématicien anglais Charles Babbage (1792-1871) le mérite d'avoir été le véritable précurseur en intelligence artificielle. Et déjà, le jeu était concerné.
Outre l'une des premières machines à calculer, nous lui devons les premières recherches sur les possibilités mécaniques de jouer aux échecs! Leonardo Torres Quevedo (1852-1936), ingénieur et mathématicien espagnol, crée au début du siècle le premier vrai joueur d'échecs automatique : une machine électrique qui jouait les

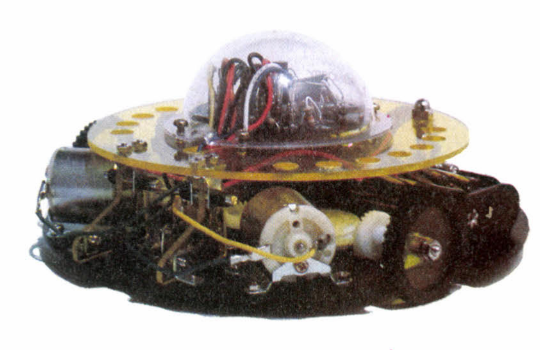


Handroïd, premier automate qui jouait vraiment aux échecs, a été conçu par Applied Concepts Inc. Son programme était celui du Sargon 2.5. Cet étonnant prototype, né en 1980, n'a jamais été commercialisé.

finales Roi et Tour contre Roi. Précurseur méconnu, il fut aussi l'un des premiers à utiliser les ondes hertziennes (radio) pour effectuer des commandes à distance. Mais, il fallut attendre la fin des années 50 pour voir à l'œuvre le premier véritable programme d'échecs, connu sous le nom de NSS, du nom de ses auteurs, Newell, Simon et Shaw (1957).
Mais, on sent ici un glissement de sens. Doit-on considérer qu'un programme pour ordinateur est un robot? Certes non, mais pourquoi le deviendrait-il dès qu'on adjoint à l'unité centrale, quatre appendices en forme de membres, une tête avec des ampoules rouges qui clignotent et une antenne en fil de fer?
On rencontre là un problème de définition qu'il faut régler. Et d'abord vis-à-vis de l'*automate* (du grec automatos, « qui se meut par lui-même »). Il est à distinguer de tous les mobiles télécommandés par un être humain. L'automate le plus simple est ce que l'on se doit d'appeler *l'automate programmé*.







C'est par exemple, le Canard de Vaucanson (1738) ou plus généralement toute la gamme des jouets qui tambourinent, piétinent ou zigzaguent. La succession d'actions qu'ils sont capables d'accomplir fait partie de leur mécanisme même ; ils ne peuvent rien faire d'autre et n'intéragissent pas avec leur environnement. Ils sont évidemment dénués de toute intelligence artificielle.

L'automate programmable est déjà plus souple. La machine est cette fois conçue pour recevoir un programme de comportement. C'est le cas de l'orgue de Barbarie avec ses cartons perforés ou du métier à tisser de Joseph-Marie Jacquard (1752-1834) qui, lui aussi, réagit au système binaire des perforations.

L'automatique est précisément la science qui s'occupe, entre autres, de concevoir et de réaliser des successions d'actions répétitives. Dès qu'il y a programme et interaction du programme et de l'objet avec l'environnement, on peut affirmer qu'il existe un rudiment d'intelligence. Après tout, la motricité de certains micro-organismes est liée à la fuite de la lumière. Il y a bien programme et interaction avec le monde extérieur. Il y a adaptation donc intelligence même si elle reste minimale.

Quand il s'agit d'une machine, on peut parler de robot. C'est bien sûr « l'hypothèse basse ».

Les deux dernières années ont vu la naissance de nombreux robots dits « familiaux ». Ils ont disparu aussi vite qu'ils sont apparus dans les catalogues des boutiques d'informatique. Ils faisaient pourtant bonne figure, notamment sur les stands du Sicob Boutique. Que s'est-il donc passé ?

Les principales retombées commerciales de la présentation de ces machines ne furent pas familiales, mais commerciales. Seuls les hôteliers se sont passionnés pour ces êtres câblés. Ils voulaient notamment



(doc. Sivéa).

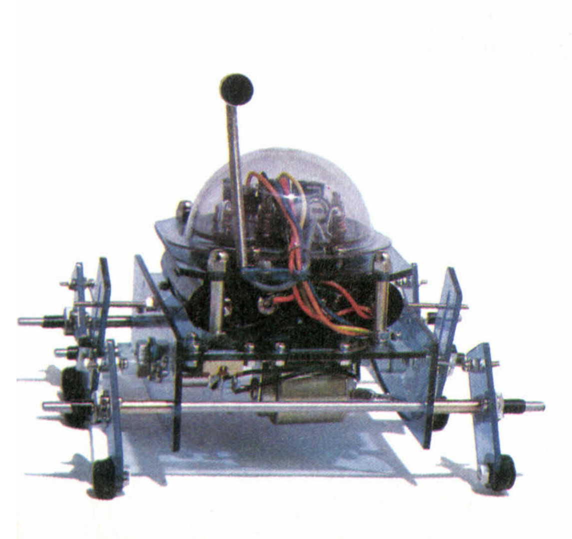
Héro 1, fabriqué par Heath Company (du groupe Zenith), mesure 51 cm de haut et pèse 18 kg. Il détecte les sons ambiants d'une fréquence de 200 à 5 000 Hz. Il peut stocker les programmes de plus de 1 000 actions individuelles.

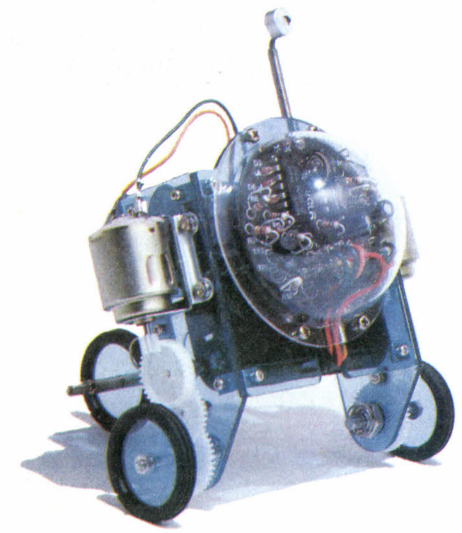
en placer dans les réceptions des hôtels, où ils auraient été chargés, par exemple, d'apporter le journal à un client. Les résultats furent bien en dessous des espérances : extrême fragilité à la poussière, incapacité de franchir les rebords des tapis, sans déraper légèrement et perdre ainsi leurs repères ! Faible capacité de portage. Les meilleurs distributeurs ont abandonné une expérience qui pouvait très sérieusement nuire à leur image. *Topo,* commercialisé par Androbot, était l'un des plus intéressants. Il était piloté à distance par un *Apple II,* muni d'une carte émettrice et suivait les instructions d'un programme.

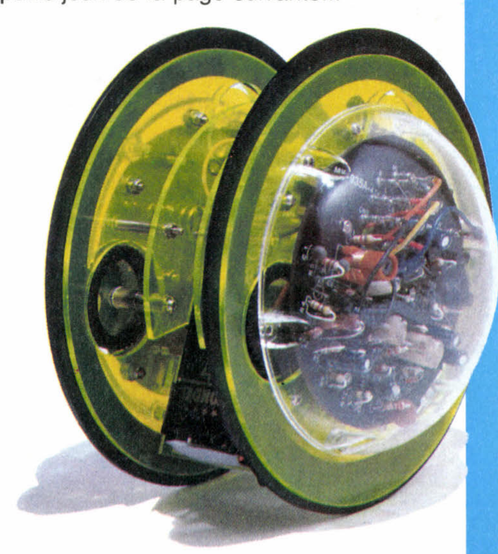
Ce qui a manqué à cette première génération de robots, outre la solidité, c'est la capacité-mémoire. On estime à 30, voire 50 Méga-Octets (millions d'octets), la capacité d'une machine qui serait capable de répondre correctement à l'étiquette de « robot domestique ». Un engin capable d'agir intelligemment dans une maison et de se rendre un peu « utile ». Et encore, ne faudrait-il pas trop lui en demander...

Pour avoir de vrais robots, il faudra attendre, disent certains les « mémoires protéiques », celles qui — sous le volume le plus faible — seront capables d'emmagasiner la plus grande quantité d'informations. Il n'est pas difficile de soupçonner les problèmes nouveaux qui naîtront de mémoires comprenant des dizaines de millions d'octets, voire davantage. Il faudra toute une gamme d'outils non-humains pour y ranger connaissances et expérience. Ce qui nécessitera de considérables développements dans le domaine de la programmation automatique. Plus nous avançons, et plus le projet du robot anthropomorphe paraît utopique.

Pour vous persuader de la difficulté de programmer une machine qui, a priori, ne sait rien, nous vous proposons d'essayer les petits jeux de la page suivante...

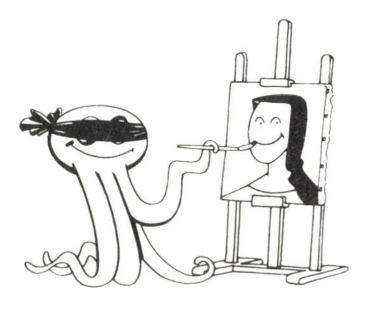






LÉONARD

joueurs : 2 à 15 personnes ;
matériel : une grande feuille de papier et un marqueur. Mieux encore, un « tableau de papier » sur chevalet.
Ce jeu de société, qui prend toute sa saveur lorsqu'une dizaine de personnes sont réunies, a pour thème la réalisation d'un dessin par une personne qui ne voit pas le modèle et ne sait pas de quoi il s'agit.
début de la partie : un volontaire accepte de jouer le rôle du dessinateur. Les autres, en secret, choisissent le thème d'un dessin : un paquebot, un téléphone, une chaise, etc. Il faut que l'objet soit usuel.
Le choix fait, les joueurs s'adressent au dessinateur. Ils vont tenter de lui faire dessiner l'objet choisi, mais sans jamais prononcer son nom. Ils ne peuvent que donner — verbalement — des indications de tracé, du style « fait un trait vertical, et puis en bas, trace un arrondi », etc. Vous imaginez sans peine la difficulté qu'il peut y avoir, dans ces conditions, à faire dessiner une brouette ou une locomotive !

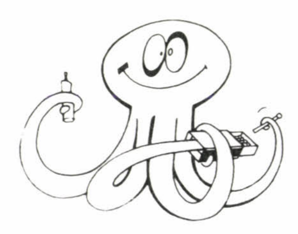


fin de partie : le jeu s'arrête dès que le dessinateur a deviné le sujet de son « œuvre » ou que les joueurs ont fini de décrire l'objet.
Le tableau réalisé est alors dévoilé par le dessinateur. Souvent, il n'a rien compris et les objets les plus simples sont défigurés, méconnaissables. Le résultat est presque toujours lamentable. Ce qui entraîne le plus souvent de sympathiques fous rires.
Essayez également la version par équipes : deux groupes de 4 ou 5 personnes ayant chacune leur dessinateur entrent en compétition. Pendant que l'une des équipes joue, les autres sont spectateurs des tentatives désespérées du dessinateur...

Un autre jeu, toujours sans micro-ordinateur, met en valeur les problèmes de manipulation des objets par les robots. Ici, une fois encore, le robot est un joueur et dispose bien sûr de capacités perceptives et motrices mille fois supérieures à n'importe quelle machine. Et pourtant, il risque de mettre à mal les nerfs des autres joueurs...
Rappelons-nous que pour mettre une pièce de monnaie dans un distributeur de boisson, nous utilisons six « degrés de liberté » ! Trois (X, Y et Z) pour atteindre un point quelconque dans le volume qui nous environne et trois autres (X', Y' et Z') pour orienter correctement l'objet que tient l'extrémité de notre bras-manipulateur. Ici, le problème est résolu, mais le reste est encore bien pire...

LA BOUGIE

joueurs : 2 à 6 ou plus ;
matériel : une bougie et une boîte d'allumettes
le jeu :
cela se passe généralement autour d'une table. Vous posez une bougie et une boîte d'allumettes sur la table, et lancez le défi suivant : *« vous avez cinq minutes pour me faire allumer cette bougie. Je respecterai scrupuleusement ce que vous me direz de faire ; d'ailleurs je suis un robot ! »*
Les joueurs - très naïfs en début de partie — disent par exemple *« prends la boîte d'allumettes »*. Vous, le robot, vous abattez une main pesante sur la petite boîte et la prenez comme un caillou ! Le tiroir est bien sûr inaccessible. Les joueurs doivent être plus précis.
Au stade ultime de cette épouvantable épreuve de précision dans le langage, vous aurez droit au *« fais coïncider l'extrémité de l'allumette avec l'extrémité de la mèche de la bougie »*... La première formulation, un peu besogneuse, de cette action, vous entraînera à toucher la mèche avec le bout — déjà calciné — de l'allumette ; la flamme n'étant plus à l'extrémité, mais au milieu de l'allumette. Les joueurs n'ont plus qu'à recommencer.



Si vous tenez bien votre rôle, en appliquant strictement leurs ordres, sans mauvaise foi aucune, les joueurs mettront bien plus de cinq minutes à atteindre l'objectif...

Passons du joueur qui se fait plus robot qu'il n'est, au modèle plus abstrait du robot, qui se contente d'agir sur un environnement très souple qu'est l'écran de l'ordinateur.
Les jeux sur les robots sont plutôt rares. Il y eut *Robotwar,* (*J&S* n° 26), un jeu de robots-gladiateurs, dont nous nous sommes largement inspirés pour notre programme basic de ce numéro. Coïncidence, un programme, concernant à part égale la robotique et le jeu d'aventure, vient de voir le jour.

ROBOT ODYSSEY 1

Le plus fabuleux des programmes pour *Apple (II, II+, IIe, IIc)* depuis plusieurs années ! Tel est, sans le moindre doute, ce que l'on peut affirmer sur le jeu réalisé par la société The Learning Company (en anglais).

L'entrée en matière donne l'illusion d'un jeu simpliste. Un petit bonhomme se lève, s'étire, et au moment même où il pose le pied par terre le sol se dérobe. Le voilà qui dégringole dans une sorte de cheminée qui le conduit dans les sous-sols de la ville, là où ne vivent que des robots. Il n'a qu'une hâte : remonter à l'air libre. C'est aussi votre but en tant que joueur.

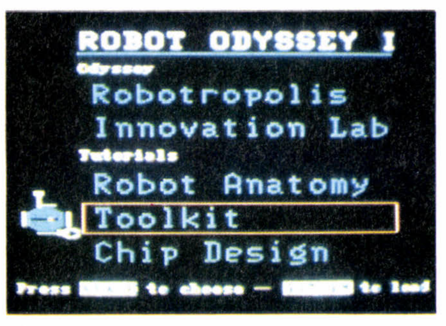
Il ne serait pas difficile de parcourir les cinq étages du dédale si les robots laissaient les humains aller et venir comme bon leur semble. Tel n'est pas le cas. Dès qu'un robot vous « sent », il prend le petit personnage qui vous représente à l'écran dans sa pince et le remet sans ménagement à l'endroit d'où il vient, généralement à l'entrée de la pièce. Vous n'avez pas la moindre chance de sortir à pied.

Vous découvrez sans peine que trois robots sont à votre disposition, tout comme on trouve des manteaux dans un vestiaire ! A l'aide des touches I, J, K et M du clavier de l'*Apple,* vous déplacez la silhouette qui vous représente vers le premier d'entre eux. Dès que les formes se superposent, vous voyez apparaître, plein écran, l'intérieur du robot. Il dispose de quatre moteurs, dirigeant chacun leur tuyère dans une direction différente (haut, bas, droite et gauche), de quatre détecteurs de choc (bumpers), d'une antenne qui peut émettre ou recevoir un signal, d'une pince permettant de saisir un objet, d'un périscope, d'une batterie fournissant l'énergie à cet ensemble de capteurs (bumpers et antenne) et d'effecteurs (moteur et pince) et même d'un interrupteur pour stopper le robot. Bref, un engin susceptible de se déplacer dans un labyrinthe. Une machine capable de vous soustraire au regard infaillible des autres robots. Il y a un dernier détail qu'il faut préciser pour que vous compreniez bien le problème : ces robots ne sont pas en état de fonctionner ! Ils ne sont pas « câblés ». C'est donc à vous d'établir des relations entre les capteurs et les effecteurs.

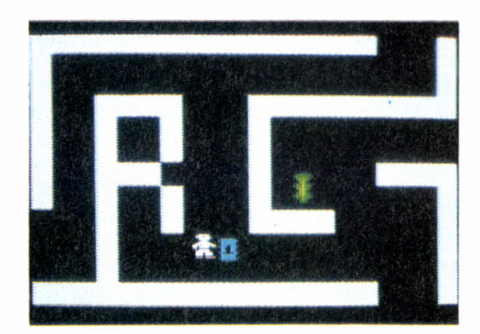
Le menu qui s'affiche à l'écran, juste après avoir allumé l'ordinateur et glissé la disquette dans son lecteur, répond à toutes les questions que le joueur peut se poser. Cinq programmes sont au menu : *Robotropolis,* le jeu lui-même ; *Innovation lab,* un laboratoire ; et trois programmes d'apprentissage : *Anatomy of robot, Toolkit* (boîte à outils) et *Chip construction.*

La présentation adoptée est tout à fait remarquable. La corvée de lecture d'écrans couverts de texte cède la place à un apprentissage actif. Par exemple, sur la première page d'écran, il est dit que pour déplacer le curseur (un carré blanc) qui, à certains moments, représente le joueur, il faut taper sur les touches I, J, K et M. Pour accéder à la page d'écran suivante, il faudra utiliser ces touches. Une manière astu-

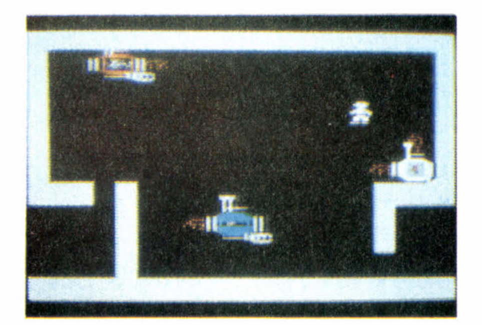
Sortir d'un labyrinthe, même quand il comporte cinq étages ne semble pas être une tâche ardue... Détrompez-vous! Celui de Robot Odyssey est particulièrement coriace. Votre personnage peut rarement progresser à pied car les robots qui habitent la ville souterraine détectent les humains et les rejettent. Qu'à cela ne tienne, empruntons un robot! Excellente idée. Pour l'instant, ils ne sont que des carapaces vides, incapables de faire le moindre mouvement...



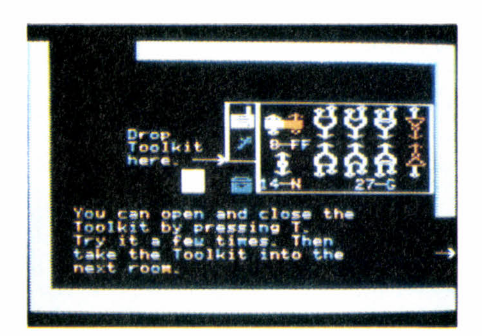
Avant tout, vous avez intérêt à parcourir les trois programmes d'apprentissage...



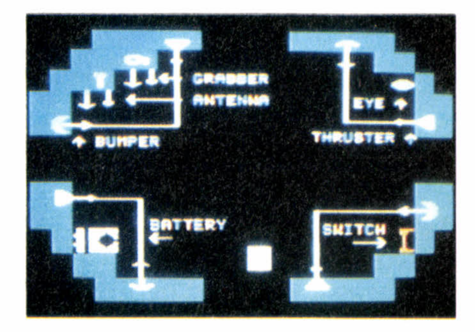
Un tour à pied dans le labyrinthe permet de ramasser des objets. Ici un C.I.



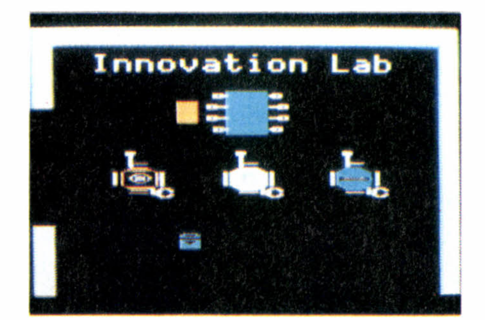
Vous y découvrirez aussi vos trois compagnons de route, les robots.



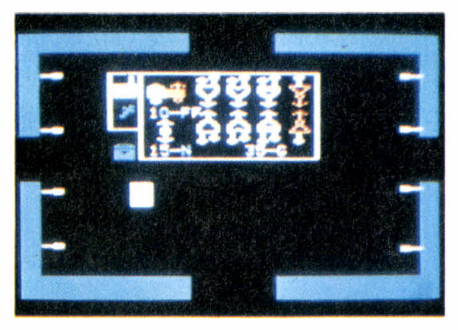
Vous trouvez la boîte à outils contenant le nécessaire de soudage. Très important!



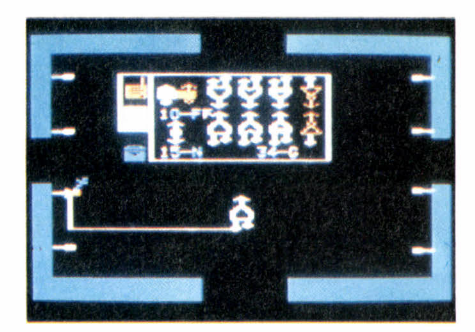
L'intérieur de chaque robot montre un ensemble de capteurs et d'effecteurs.



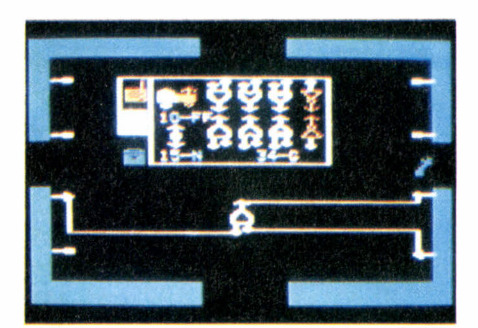
Au-dessus des robots, un C.I. vierge. Vous (carré orange) vous apprêtez à y entrer.



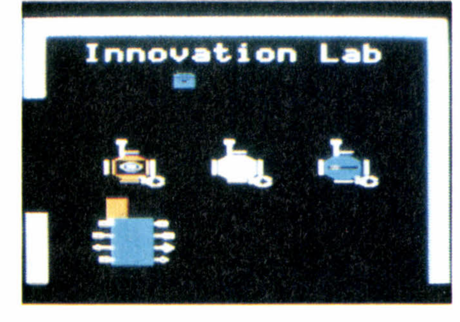
A l'aide de la touche T, vous ouvrez votre boîte à outils.



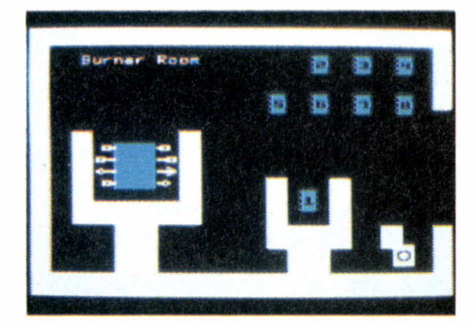
A l'aide du fer à souder, les premières connexions sont établies.



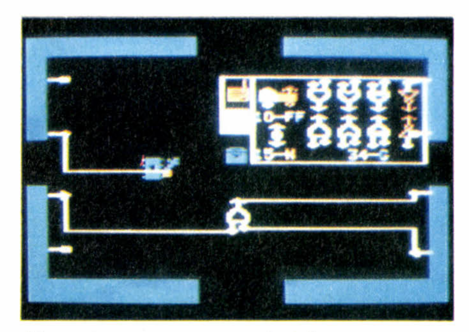
Une porte logique « non-ET » est connectée à deux entrées et une sortie.



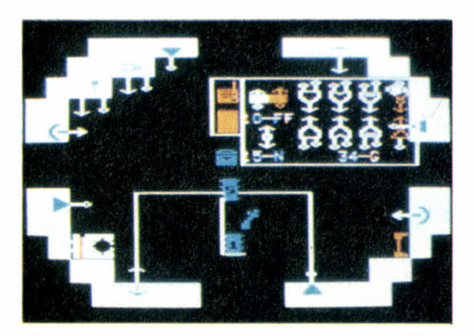
Vous transportez le C.I. vers l'atelier. Il va prendre une forme définitive.



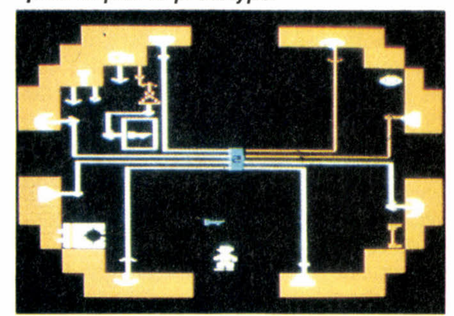
A g., le prototype ; à dr., un C.I. vierge. Appuyez sur le bouton (en bas à droite) pour copier le prototype.



Vous pouvez concevoir de nouveaux prototypes intégrant vos anciennes réalisations...!

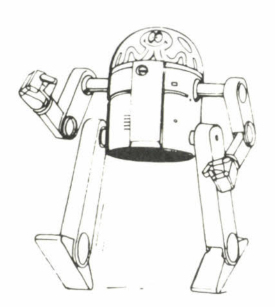


De retour dans votre robot, de nouvelles soudures permettent de connecter capteurs et effecteurs.



Cablâge d'un robot à un seul circuit intégré: il peut comprendre huit niveaux d'intégration.

cieuse d'apprendre, que reprend et complète un fascicule de jeu.
Dans *Toolkit*, vous découvrez comment faire des soudures. Une activité essentielle quand il s'agit d'établir des connexions électriques dans une machine. Imaginons le cas le plus simple. Votre robot avance dans les couloirs du labyrinthe et finit par toucher un mur. Disons que le détecteur de contact droit est concerné. Le moteur continue de pousser et plaque votre machine contre le mur sans espoir de changement de direction. Pour éviter cela, il suffit de relier le détecteur de contact droit au moteur du haut. Dès lors, quand votre robot touchera un mur sur sa droite, il se dirigera vers le bas. Pour réaliser cette connexion il faut prendre « le fer à souder » dans la boîte à outils, faire une soudure (en appuyant sur la barre d'espacement), déplacer l'outil qui, à l'image d'une araignée, laisse un fil électrique derrière lui, puis enfin en souder l'extrémité au moteur « haut ».



Un tel robot n'est pas d'une folle intelligence, c'est sûr. Il sera simplement capable de suivre les murs d'une pièce. C'est là qu'interviennent, comme dans la réalité informatique, les « portes logiques ». Des systèmes d'une grande simplicité qui se combinent entre eux pour répondre à toutes les situations.
Une « porte logique » a deux ou plusieurs entrées et une sortie. Sur chaque entrée on peut envoyer du courant (5 volts) ou pas de courant. Si l'on parle en langage binaire, on dira que l'état de chaque entrée est 1 ou 0. Quatre combinaisons s'avèrent possibles : 0 et 0, 1 et 0, 0 et 1,1 et 1. La sortie ne peut prendre que deux états (0 ou 1).
Il existe quatre grands types de portes, auxquels sont associés des noms relatifs au langage des ensembles : ET, non-ET, OU et non-OU (en anglais AND, NAND, OR et NOR).
A chaque type de porte correspond un symbole (ci-dessous).

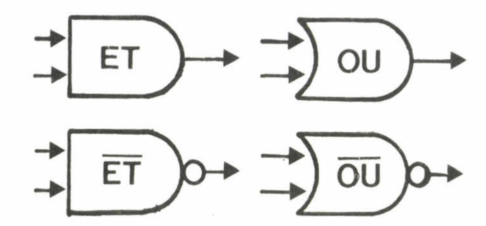


Figure 1 : *Quatre symboles permettent de représenter les « portes logiques » appelées ET, non-ET, OU et non-OU.*

Pour chaque porte il est possible d'établir une « table de vérité », c'est-à-dire un tableau qui rend compte des états de la sortie en fonction de l'état des entrées.
Prenons un exemple. Les détecteurs de contact « haut » et « droit » sont reliés aux entrées d'une porte ET. Le courant électrique apparaîtra à la sortie de la porte logique si, et seulement si, les deux détecteurs sont stimulés par un contact. Vous décidez de relier cette sortie au moteur « haut » (celui qui pousse le robot vers le bas). Quand le robot sera coincé dans un angle stimulant simultanément les contacteurs haut et droit, alors le moteur haut s'allumera, et le robot se dégagera de l'angle. Simple mais efficace.

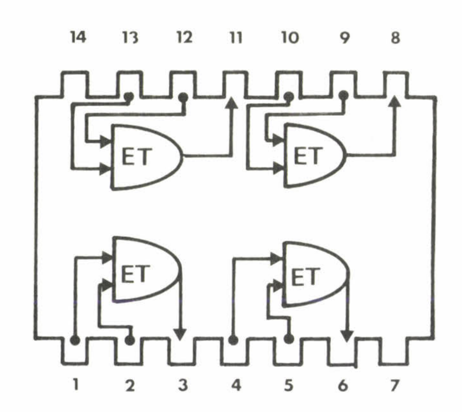


Figure 1 : *le circuit intégré appelé SN 7404 contient quatre portes logiques ET. Par exemple, quand les entrées 1 et 2 sont portées à 5 volts, alors la sortie 3 est, elle aussi, à 5 volts. Toutes les autres combinaisons (présence ou absence de courant sur les broches 1 ou 2) laissent la sortie 3 à 0 volt.*

mise au point. Il y est possible de construire des labyrinthes d'essai pour tester les capacités de vos élucubrations électroniques. Mai il y a plus fort, beaucoup plus fort ! Des possibilités qui pour la première fois sont présentées dans un programme de jeu.
D'abord, vous pouvez entrer dans un circuit intégré vierge et opérer de l'intérieur (comme dans *Tron*) tous les câblages que vous voulez. Ensuite, vous placez votre montage expérimental dans une chambre de copie des circuits intégrés. Votre montage prend l'apparence d'un « chip » d'un minuscule circuit intégré, comme on en rencontre dans les ordinateurs. Vous pouvez alors prendre ce nouveau circuit, le transporter dans votre robot et le relier aux différents capteurs et moteurs qui le composent.
C'est là que le jeu atteint le niveau d'une géniale simulation. Vous pouvez prendre les différents circuits intégrés que vous avez conçus, et les replacer tous dans le circuit expérimental, les câbler entre eux et faire de tout cet ensemble, déjà très complexe, un unique circuit intégré contenant tous les autres ! Vous atteignez ainsi un niveau d'intégration extrêmement dense. *Robot Odyssey* est plus qu'un jeu. C'est la plus belle initiation à l'électronique et à la robotique ! Un jeu qui devrait figurer dans toutes les ludothèques des clubs d'informatique. Jamais en tout cas nous n'avions testé un jeu centré sur l'électronique et la robotique offrant huit niveaux d'intégration successifs, tout en conservant une telle accessibilité.
Ce jeu vous dégage de bien des problèmes matériels. Et notamment les liaisons très particulières qui unissent la mémoire centrale d'un micro et ses organes effecteurs, les moteurs. Passons du modèle abstrait de robot au modèle concret...

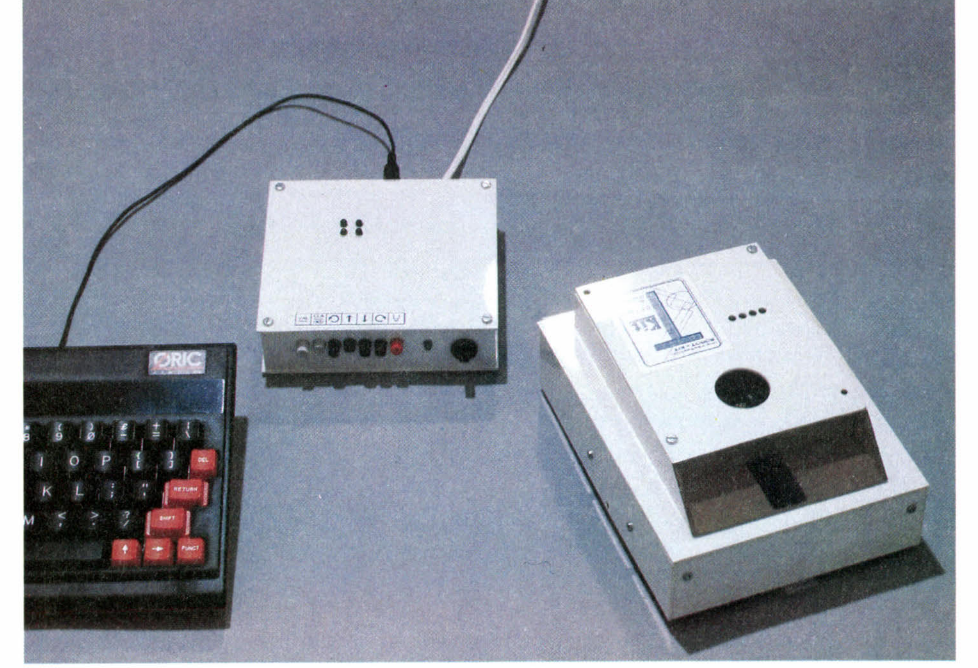
LES ROBOTS PONGISTES !

Notre confrère *Micro et Robots* a récemment lancé un concours national de « robots pongistes ». Eh oui, des robots qui jouent au ping-pong autour d'une petite table, mais avec de vraies raquettes. Il est encore temps de rejoindre ceux qui se sont lancés dans cette folle aventure. Ce concours nécessite de sérieuses connaissances en électronique, mais un débutant peut participer au niveau du montage. Cest de toute façon un vrai travail d'équipe.
Pour tous renseignements : Micro et Robots, 2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19, tél. : (1) 200.33.05.

En vous approchant de la surface de cette cité souterraine, vous rencontrerez des robots de plus en plus difficiles à tromper. Certains d'entre eux sont capables de sentir la présence d'un humain à l'intérieur d'une machine. Alors, moment délicat, il faudra préparer votre robot pour qu'il soit capable, par exemple, d'aller chercher une clef dans une pièce, puis de revenir tout seul. A la moindre erreur, votre machine, conçue avec le plus grand soin, sera perdue.
Heureusement, le « laboratoire d'essai » vous offre d'exceptionnelles possibilités de

ROBOTISEZ VOTRE ORDINATEUR

Il n'est pas facile de créer une machine autonome capable d'agir et de réagir dans un environnement réel. La première idée peut être de placer un petit ordinateur, type *ZX 81*, sur un chariot et de relier une sortie de l'ordinateur à un système de propulsion moteur + roues. Cela pose quantité de problèmes à commencer par l'alimentation électrique de l'ordinateur lui-même. Les batteries sont toujours lourdes et surtout chères.
La deuxième idée est d'avoir d'un côté le « cerveau » (l'ordinateur) et de l'autre, le « corps », le véhicule-robot. Entre les deux, un fil électrique. C'est bien sûr possible, mais vous n'aurez jamais un simple fil électrique, mais une « nappe » comprenant au bas mot 16 fils ! Cela fait beaucoup. Mais c'est une étape souvent nécessaire vers un véhicule télécommandé par le programme de l'ordinateur.
La télécommande infrarouge est la solution qui semble aujourd'hui recueillir les suffrages de la plupart des constructeurs. Nous avons suivi les démarches que vous pourriez faire vous-même en ce sens. Les premiers résultats, à défaut d'être efficaces, sont révélateurs.



La tortue « T-Kit » ci-dessous est un automate programmable qui peut être contrôlé par la plupart des micros (ici, un Oric-Atmos), par l'intermédiaire d'un émetteur infrarouge (au centre). On distingue nettement les quatre diodes émettrices sur l'interface reliée au micro.

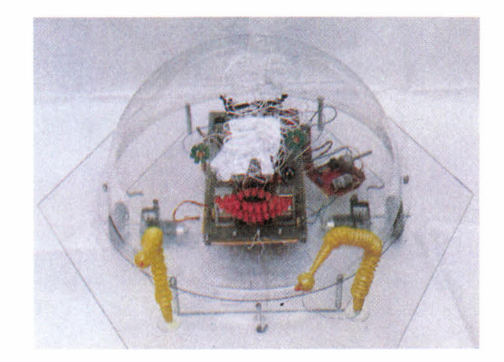
Si vous posez la question : *« je voudrais relier mon ordinateur à un véhicule, par liaison infrarouge »*, vous aurez des surprises... Les responsables des boutiques d'informatique vous diront d'aller voir *« ceux qui font des maquettes, des modèles réduits »*... Et chez les marchands de maquettes, on vous dira *« ah ça c'est de l'informatique, allez voir dans les boutiques d'informatique » !* C'est dire que « l'interface » micro/véhicule télécommandé n'est pas encore au point. Nous avons quand même fini par trouver.

Lucien Dédéo, responsable du magasin S.O.S. Computer, ancien animateur du club de micro-informatique de Montreuil — un club qui a compté jusqu'à 300 membres — commercialise une « tortue » à monter en kit *(T-Kit)* pour moins de 2 000 F, qui peut être pilotée par n'importe quel ordinateur disposant d'une « sortie parallèle » (90 % des micros). C'est sans doute l'engin qui présente le meilleur rapport qualité/prix à ce jour (voir encadré « les bonnes adresses »).

Ce magasin propose également un système d'interfaçage standard permettant de faire réagir votre micro à tous les capteurs possibles placés dans son environnement. Un système complet et fiable pour quelques centaines de francs.

Ces trois cartes d'interface standard permettent de gérer les entrées et les sorties de signaux entre un micro-ordinateur et un appareil quelconque.

Notre enquête nous a également conduit chez Sprites, une toute jeune société d'édition de logiciels de jeu (voir News). Sprites prépare un robot télécommandé par un micro au standard MSX. Une idée sur laquelle beaucoup de sociétés travaillent actuellement. Pietro Pancino, responsable du robot Sprites, a éclairé notre lanterne.



Si le problème est assez simple pour un informaticien, il en va tout autrement pour un amateur. Sans entrer dans les détails les plus techniques, l'amateur doit posséder les quelques rudiments suivants.

D'abord, il faut savoir que les résultats de calcul du microprocesseur qui pilotent votre micro peuvent être envoyés à diverses « adresses », comme une lettre. Les cas les plus fréquents sont d'envoyer les messages vers l'écran ou vers l'imprimante. Il est également possible, en tapant un code au clavier, d'envoyer des messages sur une « sortie » souvent placée derrière le boîtier de l'ordinateur. Sur les sorties dites « parallèles », qui équipent quasiment tous les micros, les informations circulent parallèlement sur 8 fils juxtaposés. Huit autres fils assurent la gestion du transit de ces informations. Les informations sont simplement des impulsions électriques de 5 volts.

La première idée, la plus simple, est de se dire qu'il doit bien être possible de faire tourner différents moteurs grâce à cette intensité électrique. Or, c'est parfaitement impossible. S'il est vrai que 5 volts suffisent à faire tourner un moteur électrique, il restera à jamais impossible de relier directement la sortie d'un ordinateur à un moteur électrique. Pourquoi ? Simplement parce que des centaines de fois par seconde, le microprocesseur prend connaissance de l'état électrique de toutes ses entrées et sorties. Et ce, même si vous lui donnez comme ordre d'envoyer des impulsions et non d'en recevoir. C'est ainsi. Autant dire que s'il se met à « lire » les étincelles d'un moteur électrique, il se portera très très mal ! Tout l'ordinateur aura un véritable infarctus...

C'est la raison pour laquelle il faut créer une sorte de sas, endroit où tous les si-

UN CRABE PRIMÉ

Le crabe-logo du lycée d'enseignement technologique Raoul-Follereau de Belfort, a reçu une mention spéciale du jury du concours « Jeu-jouet à caractère scientifique et technique » organisé par le musée des Sciences et Techniques de La Villette, à Paris en novembre dernier. A l'heure où les robots font leur entrée au niveau grand public, il fallait le signaler.

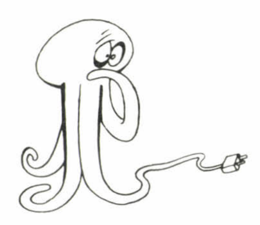
C'est seulement en 1981 qu'apparaît la première *Tortue Logo*, un véhicule programmable, à la suite des travaux de Seymour Papert, du M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology). Les enseignants de deux établissements de Belfort en ont repris l'idée. Avec l'adjonction d'une pince, la tortue s'est mutée en « crabe-logo » (voir photo : Mazalto et le crabe-logo). Il est piloté par micro-ordinateur par transmission de codes ASCII à partir d'un programme écrit en logo, un des dialectes informatiques les plus adaptés à la robotique.

(Pour renseignements : Maurice Mazalto et Maxime Wack, LT Belfort BP 535, 90016 Belfort Cedex).

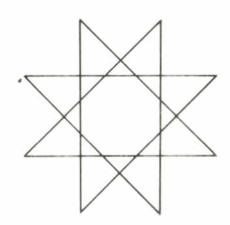


(doc. musée de La Villette)

gnaux sont retraités, bloqués, canalisés, orientés. C'est ce système de gestion de la circulation des informations que l'on appelle couramment « interface ». Qui, comme son nom l'indique se situe entre l'ordinateur pris globalement et tout système extérieur, que ce soit une imprimante, un magnétophone ou... un robot.
Tout périphérique doit avoir son interface. Si certains (comme l'imprimante) l'ont à demeure, pour d'autres, il faut la concevoir. Ou plus simplement en faire l'acquisition (par exemple, le kit d'interfaçage standard) (voir S.O.S. Computer).
Passons à la pratique.



Vous avêz votre ordinateur devant vous. Il est relié à sa carte d'interface (entrées et sorties d'informations) et à votre robot. Lui-même est relié à l'interface ou autonome, grâce aux rayons infrarouges. Comment opérer la mise en marche ? Comment tout cela fonctionne-t-il ?
Il y a une réalité que vous connaissez bien : l'écran. Celui qui est relié à votre ordinateur est une surface à deux dimensions où tout point peut être repéré par des valeurs de X et Y. Transposons ! Le sol, sur lequel le robot se déplace, est lui aussi un espace à deux dimensions. Il ne devrait donc pas y avoir de problèmes pour transposer les possibilités offertes par l'écran au sol. C'est effectivement le cas. A la différence près que le sol étant un plan indéfini sur lequel on ne pourra opérer que des « mouvements relatifs ». C'est-à-dire, un mouvement donné à partir du point où l'on est.
Tout est prêt ? Pas toujours. La tortue *T-Kit* est prête à fonctionner. Donc pas de problème. Dans d'autres cas, il est nécessaire de taper au clavier un programme d'initialisation des circuits électroniques de l'interface. Un tel programme qui met les portes logiques dans un certain état ne s'invente pas. Il est fourni avec la partie « hard » (le matériel).
Le clavier sera l'intermédiaire entre le robot et vous. Comme toujours en informatique, il y a deux manières de correspondre : en « direct », en tapant des commandes. C'est-à-dire des codes qui ne sont pas précédés par des numéros de lignes. Et « en différé », en plaçant des instructions à la suite de numéros de lignes, c'est-à-dire un programme (on dit aussi mode calcul et mode programme).
Pour faire avancer notre tortue *T-Kit*, on lit (page 36 du manuel) qu'il faut taper PRINT CHR$ pour agir. Exemple : PRINT CHR$(55) pour avancer, PRINT CHR$(53) pour pivoter, etc.
Aussitôt dit, aussitôt fait. A part un léger soubresaut, rien ne se passe. Pour comprendre ce qui s'est passé (ou ce qui ne s'est pas passé) il faut savoir que dans toutes les applications robotiques, on utilise des moteurs électriques très particuliers, dits « pas à pas ». Ils n'ont rien de commun avec les petits moteurs électriques classiques. Pour faire faire un tour à l'axe du moteur, il faut lui envoyer un certain nombre d'impulsions électriques. Dans notre exemple, il faut envoyer 48 impulsions électriques pour réaliser un tour de roue !
En informatique, le problème est facilement réglé ; il suffit de taper FOR I = 1 TO 48 : NEXT I. Entre ces deux instructions caractéristiques d'une boucle, on placera le code de déplacement : par exemple PRINT CHR$(55) pour avancer. Mais attention, chaque moteur est indépendant et a deux sens de rotation. Il y a de nombreuses combinaisons. C'est la raison pour laquelle 16 codes président aux déplacements de la machine. Seize autres remplissent les mêmes fonctions, mais avec une pointe bille posée au sol (ce qui permet de suivre les évolutions du robot).
Par exemple, pour faire tracer au robot la figure ci-dessous, il faut taper sur le clavier le programme suivant :

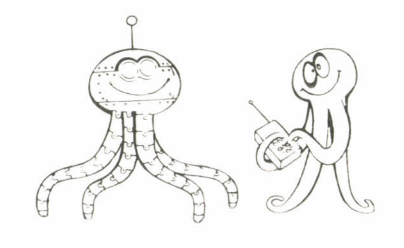


```
10 FOR J = 1 TO 8
20 FOR I = 1 TO 200
30 PRINT CHR$(55)
40 NEXT I
50 FOR I = 1 TO 100
60 PRINT CHR$(53)
70 NEXT I
80 NEXT J
```

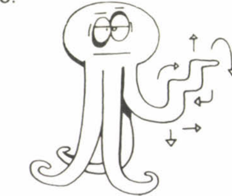
La première boucle indique de répéter 8 fois la même opération. Les deux actions sont « avancer » (200 pas de moteurs) puis « pivoter à droite » de 100 pas des moteurs permettant la rotation sur place. Ce qui correspond à un changement de cap de 315°. Il est difficile de concevoir plus simple.
Dans la plupart des programmes de jeux pour micro, on rencontre des changements de position ; un objet quelconque — auto, moto, bateau, avion — se déplaçant au terme d'un tour de jeu, de la position Xa, Ya à la nouvelle position Xb, Yb.
On considérera que le point Xa, Ya est à l'origine d'axes de coordonnées X et Y (donc en Xa=0 et Xb=0).
Pour conduire le mobile vers sa future position, il faut le plus souvent qu'il change de cap, puisqu'il progresse vers son but. Il faut donc faire tourner les moteurs pour que le mobile pivote sur lui-même (rotation exprimée en « pas de cap »), puis faire tourner les moteurs pour qu'il se déplace (mouvement exprimé en « pas de déplacement »).
Si l'angle du cap de départ est ramené à zéro, le nouveau cap est : (Yb - Ya)/(Xb - Xa) = tg β.
Le nouveau cap est β = arc tg ((Yb - Ya)/(Xb - Xa)). Quand on connaît β, il faut transformer la valeur de l'angle en nombre de pas-moteur. En sachant qu'il faut envoyer 1 174 impulsions au moteur pour accomplir une rotation de 360°, on multipliera β par 1 174/360. Après avoir accompli la rotation nécessaire, les deux moteurs seront rallumés par aller tout droit. Pour éviter toute dérive du mobile, un nouveau calcul de cap sera effectué plusieurs fois en cours de route.
Si votre mobile peut simuler les déplacements d'un voilier, il est capable de tout faire ! Dans de nombreux jeux, les déplacements se font à angle droit ou en diagonale. Ce qui rend les calculs plus simples. Les robots industriels ne sont pas conçus autrement. A la différence près qu'ils gèrent non plus deux, mais trois dimensions.

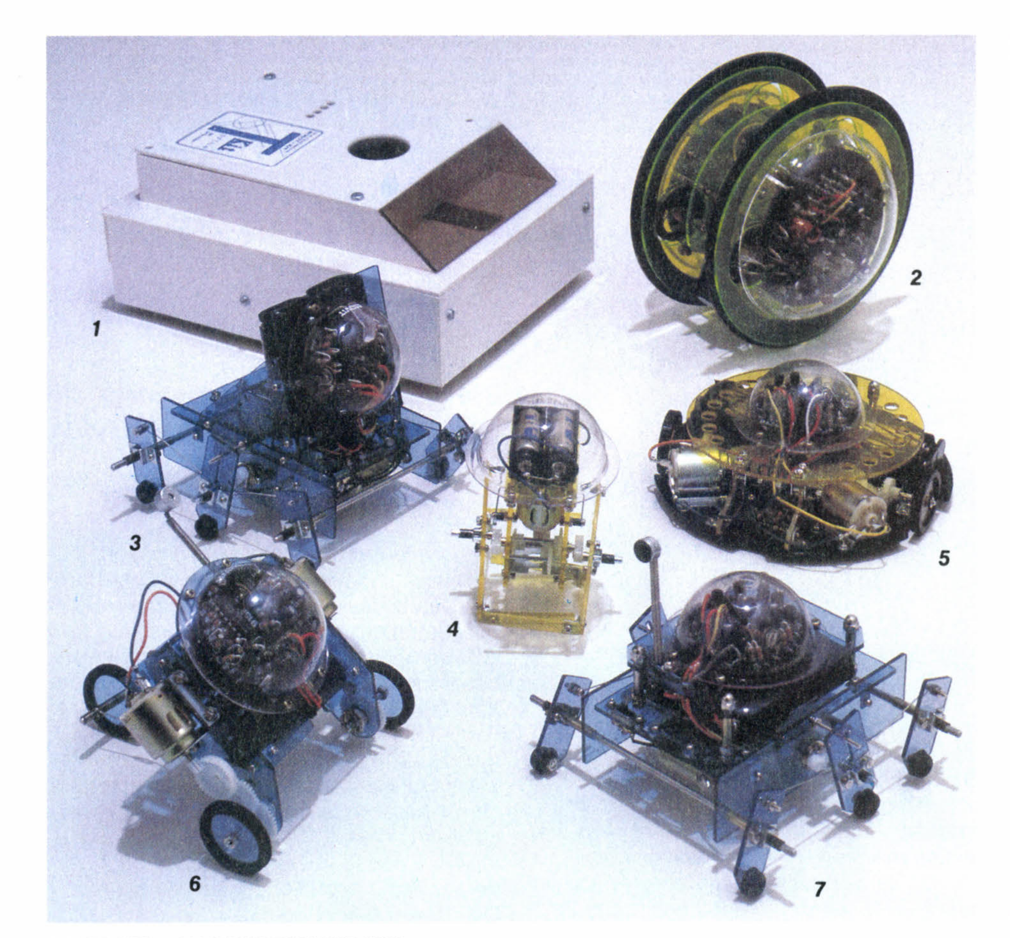
JOUEZ AVEC VOTRE ROBOT

Les robots japonais *Movit,* distribués en France par D & L, ont fait fureur peu avant Noël. Pour des prix variant entre 130 et 600 F, ils offrent aux spectateurs amusés, un comportement variable toujours simple (tout ou rien) lié à la réception et à la transformation d'un signal.
Nous ne parlons bien sûr pas de ceux qui se contentent de claudiquer ou de parcourir un fil. Ou encore de réagir à un boîtier de télécommande. Quatre modèles sont plus intéressants que les autres (voir la photo de droite).



Il y a celui qui détecte la présence d'une ligne ou d'une surface noire (5). En fait, il parcourt un cercle à l'envers des aiguilles d'une montre et entame un cercle en sens inverse, dès qu'il rencontre une surface noire. Une cellule photo-électrique placée sous le véhicule sert de détecteur.
Un autre (7), fait un demi-tour, dès qu'il « entend » un claquement de main, puis reprend son chemin en ligne droite. Un micro capte le signal sonore et enclenche pour une durée déterminée l'inversion d'un des moteurs latéraux.
Un troisième (3) change de direction par rotation gauche quand il perçoit un obstacle. Cette fois, l'inversion de rotation d'un des moteurs se fait quand il y a perception en retour d'une émission de rayons infrarouges. Il dispose donc d'un « radar ».
Un autre (6) change de comportement à la suite d'un coup de sifflet. Au premier coup, il tourne à gauche ; au deuxième, s'arrête ; au troisième, tourne à droite ; et au quatrième, stoppe. Au suivant, il tourne à gauche, etc.



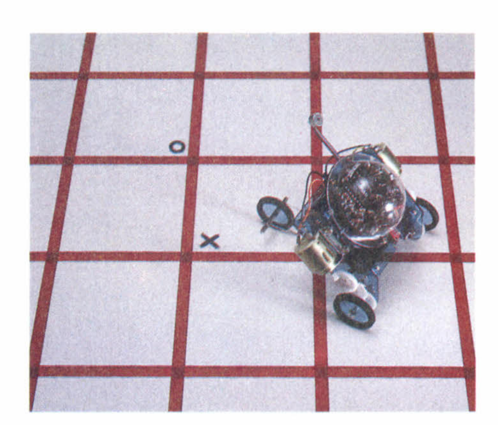


7 ROBOTS... ET POURTANT VRAIS!
La tortue « T-Kit » (1) est pilotée par un micro-ordinateur. Parmi les robots « Movit » (de 130 à 600 F), il faut distinguer « Circular » (2), télécommandé; « Avoider » (3) qui détecte les obstacles par infrarouges ; « Skipper mecha » (4) ; « Line tracer » (5) ; « Piper mouse » (6), voir le jeu territoire ; et « Turn backer » (7), sensible aux fruits.

Le matériel proposé est de remarquable qualité, et le montage se fait sans difficulté. Vous pouvez vous aventurer sans risque dans le montage de ces machines, d'autant qu'il n'y a rien à souder (ne pas oublier que l'apprentissage de la soudure dure six mois!). Le plan fourni dans chaque boîte est suffisamment explicite pour qu'avec un simple tournevis et du soin, on parvienne au meilleur résultat.

TERRITOIRE

• **matériel :**
un « robot » Movit-Piper mouse ;
le sifflet qui l'accompagne ; une grande feuille de papier (format affiche) et un marqueur ;
• nombre de joueurs : 2.
Avant de jouer trace un damier (10 × 10) de 60 centimètres de côté. Plus le damier est grand, plus le jeu est agréable.
• principe : chaque joueur, à tour de rôle, donne deux impulsions sonores au robot. L'une pour le mettre en route ; l'autre, pour l'arrêter. La case sur laquelle la roue arrière est posée est acquise à celui qui vient de jouer. Le jeu prend fin quand l'un des joueurs possède une majorité de cases.
Les joueurs doivent tenir compte de l'ordre des séquences cercle à droite-arrêt, tout droit — arrêt, cercle à gauche — arrêt pour atteindre les cases de leur choix.
Le joueur désigné par le sort pour commencer, place le robot devant lui, les deux roues motrices sur la première rangée du damier. Il met le robot en route (premier coup de sifflet), le laisse avancer, puis l'arrête (second coup de sifflet). La case sur laquelle se trouve la roue arrière est marquée du signe défendu par le joueur : une croix ou un cercle. L'autre joueur fait de même.
• variante : le fait d'aboutir sur une case déjà marquée par l'adversaire est sanctionné. Celui-ci peut alors marquer de son signe la case de son choix. Lorsque l'un des joueurs fait sortir du damier la roue arrière du robot, il subit la même sanction que précédemment.



LA ROBOTIQUE : EN THEORIE...

Pour les jeunes ingénieurs et les fanas : Institut International de Robotique et d'Intelligence Artificielle de Marseille (I.I.R.I.A.M.).
Cet institut créé en juillet 1984, rassemble une immense documentation sur la robotique. Pour tous renseignements : (91) 08.60.68.

... ET EN PRATIQUE

L'association CARI (Culture, Arts, Recherche, Information) organise dans le cadre du Centre Mathis à Paris, des cours d'initiation aux techniques de la robotique. La première année est consacrée à l'étude, mais aussi à la réalisation de petits automates, et également à l'acquisition des connaissances de bases indispensables (maths, physique, informatique). La seconde année est centrée sur la construction de robots.
La surprise la plus agréable est celle du prix : 120 F par mois et 100 F d'inscription pour l'année. Renseignements : (1) 306.01.80.

LES BONNES ADRESSES

• D & L
B.P. 3, 06740 Châteauneuf-de-Grasse. Tél. : (93) 42.49.98.
• S.O.S. COMPUTER
78, rue de Dunkerque, 75009 Paris. Tél. : (1) 281.03.73.
• THE LEARNING COMPANY
545, Middlefield Road, suite n° 170, Menlo Park, California 94025 - USA.
• SPRITES
23, rue Jean-Jaurès, 92300 Levallois. Tél. : (1) 270.41.92.

BIBLIOGRAPHIE

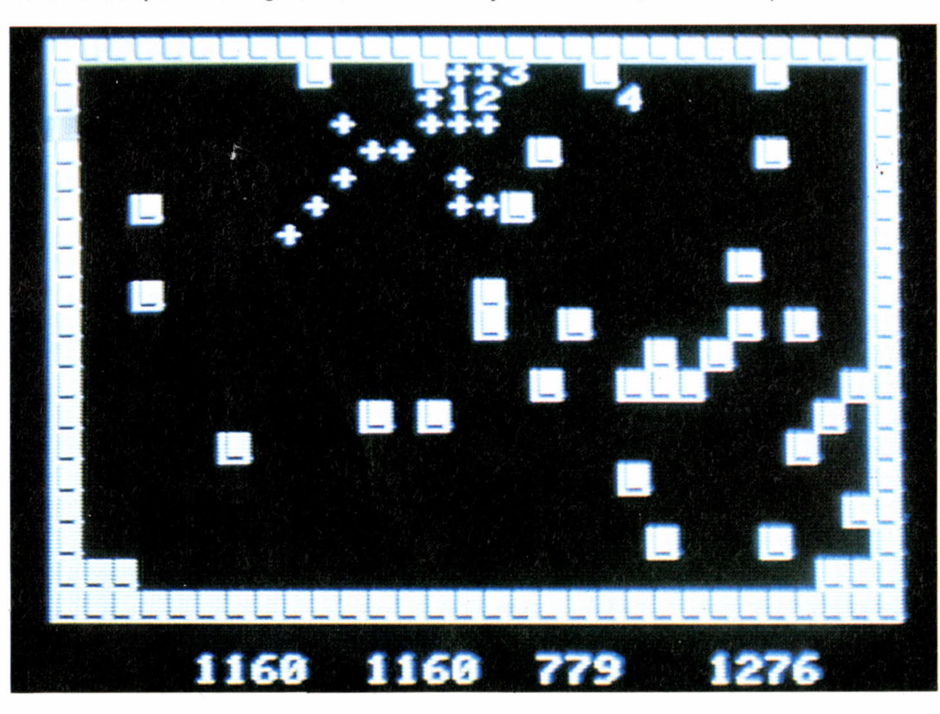
• Comprendre, maîtriser et appliquer Le Grafcet, par M. Blanchard, Cepadues Editions, 111, rue Nicolas-Vauquelin, 31100 Toulouse.
• Les bus. Du micro-ordinateur aux applications, collection Micro-Dunod, éditions Dunod.
• Télécommande avec votre micro-ordinateur, par Francis Saguez, éditions Eyrolles.
• Maîtriser les interfaces de votre micro-ordinateur, par Francis Saguez et Christian Andrieu, Editions Eyrolles.
• Initiation pratique à la radiocommande, par F. Thobois, collection Technique poche, Editions Techniques et Scientifiques Françaises, 2 à 12, rue de Bellevue, 75940 Paris Cedex 19.

Michel Brassinne

La guerre des robots

Programmer des automates de combat, puis les jeter dans l'arène, tel pourrait être le sujet d'une « compo » de Basic d'ici à l'An 2000. Ce programme, adaptable sur toutes les machines, vous fera peut-être faire vos premiers pas en intelligence artificielle.

Les robots (1, 2, 3 et 4) en lutte au milieu des mines (X) et des obstacles [L]. Le robot 3 est nettement en perte d'énergie (779).



Une première lecture de notre listing peut vous donner des craintes sur ses capacités d'adaptation à tous les micros. Il n'en est rien. Seules deux instructions sont vraiment spécifiques de la machine sur laquelle ce programme a été mis au point *(Apple II)*. Il s'agit de INVERSE et HTAB-VTAB. Le paragraphe « adaptation » devrait vous rassurer. Cela dit, quelques heures de mise au point seront nécessaires sur certaines machines.

Après avoir tapé RUN pour lancer le programme, vous devez répondre à la première d'une série de questions. D'abord le nombre de joueurs. Tapez 2, 3 ou 4. Si vous jouez en solitaire, tapez 2. Votre adversaire sera une des séquences de programmation que nous vous proposons. Si vous avez réuni deux ou trois adversaires « humains », chacun programmera son propre robot.

La deuxième question vous invite à dire à combien de « pas de programme » chaque joueur a le droit. Un pas de programme est une case-mémoire dans laquelle vous pourrez inclure une action ou un test. Votre robot effectuera un à un tous les pas de son programme, puis recommencera.

Le « dimensionnement » du programme limite à 20 le nombre de pas (voir ligne 20). Rien ne vous empêchera (sauf la capacité-mémoire de votre machine) d'en augmenter le nombre. Mais 10 ou 15 pas suffisent largement pour faire de mémorables parties.

A la question de l'énergie dispensée aux robots, 1 500 à 2 500 points fourniront une bonne réponse (5 à 8 minutes de jeu), mais 500 ou 10 000 peuvent être tapés au clavier. Tapez 4 pour la « distance de repérage » à défaut de savoir de quoi il s'agit pour l'instant, et enfin 1 pour déterminer la quantité d'obstacles figurant sur le terrain. Le dernier appui sur RETURN affiche « le joueur 1 reste ; les autres quittent l'écran ».

Commence alors la partie essentielle du jeu : la programmation par chaque joueur de son robot.

But du jeu :

quel que soit le nombre de joueurs, il s'agit de rester en « vie » le plus longtemps possible. Le vainqueur est celui des joueurs dont le robot est le dernier à fonctionner. Concrètement, c'est le dernier à avoir un score non nul ; les scores respectifs s'affichant au bas de l'écran tout au long de la partie.

Programmation des robots :

l'action d'un robot peut être automatique ou soumise à un test. En mode automatique, voici les codes des actions que les robots peuvent effectuer :

AL : déplacement aléatoire. Le robot tire au hasard une direction (haut, bas, droite ou gauche), regarde si la case visée est libre de tout obstacle, se déplace dans cette direction s'il le peut ou bien reste sur place. L'expérience montre que ce type de déplacement est loin d'être « stupide ». Bien au contraire, compte tenu des obstacles du terrain, il permet de rompre des séquences de programmation conduisant au blocage.

DD : déplacement « dirigé ». Vous indiquez la direction que devra emprunter le robot : 1 pour haut, 2 pour la droite de l'écran, 3 pour le bas, et 4 pour la gauche. Le robot lisant cette instruction essayera de se déplacer d'une case dans la direction choisie. S'il ne le peut, il ne bougera pas. C'est une instruction importante pour les terrains dégagés.

MI : pose d'une mine sur l'une des quatre cases contiguës. C'est l'arme la plus meurtrière pour les robots adverses. Quand ils marchent sur une de vos mines, ils perdent 200 points d'énergie. En outre, le pas de leur programme au moment de l'explosion est détruit et remplacé par celui du « circuit de secours » (voir ce paragraphe). Les robots sont capables de reconnaître leurs propres mines et ne sautent pas sur elles ; celles-ci se détruisent.

IN : instruction de l'invisibilité ! C'est une contremesure électronique qui coûte cher en énergie, mais qui déboussole complètement les adversaires. Au moment où votre robot utilise cette instruction, les autres robots ne savent plus où il est.

PS : instruction de « poursuite ». Ici, votre robot doit repérer l'adversaire le plus proche, puis se diriger vers lui. Le déplacement — s'il est possible — s'effectue en diagonale, contrairement aux autres types de déplacement. L'instruction de poursuite, en mode automatique, s'effectue quelle que soit la distance qui sépare votre robot de l'adversaire le plus proche.

FT : inverse de l'instruction précédente. Au lieu de le poursuivre, votre robot fuit l'adversaire le plus proche.

Toutes ces instructions figurent dans le menu principal. La dernière d'entre elles est inscrite entre parenthèses. Il s'agit de TT.

TT : appel de l'instruction de test. Ceci en-

traîne l'affichage de « SI OUI : » et de « SI NON : ».
Si vous avez choisi de taper TT à un moment quelconque de la programmation de votre robot, vous accédez au second menu. Il comporte des instructions déjà connues en mode automatique (AL, MI, IN, FT et PS) et deux instructions nouvelles TR et TC, qui sont respectivement les codes de « tir dans la rangée » et « tir dans la colonne ».
Le test que chaque robot est capable d'effectuer est un test de distance. Votre robot peut savoir si le robot adverse le plus proche est ou non situé à une distance inférieure ou égale à celle qui a été définie au début du programme comme « distance de repérage ». Si la réponse est OUI, le robot effectuera l'action qui a été tapée après SI OUI ; dans le cas contraire, il effectuera celle qui a été tapée à la suite de SI NON.
Par exemple, à SI OUI correspond MI et à SI NON, PS. Votre adversaire le plus proche est à huit cases. La distance de repérage choisie est de quatre cases, en conséquence la réponse au test est négative, et votre robot continue de poursuivre son adversaire. En revanche, si l'adversaire est à trois cases, la réponse au test est OUI et la pose d'une mine est immédiatement effectuée.
Il faut donc se souvenir qu'en mode automatique, les actions son effectuées quelle que soit la distance des adversaires, alors qu'en mode test, elles sont toujours soumises au test de proximité.
TR et **TC :** tirs horizontaux et verticaux. Ils sont importants pour affaiblir vos adversaires. Ils détruisent les mines adverses rencontrées, sans détruire les vôtres. Un robot adverse touché perd 20 points d'énergie.
- Circuit de secours :

vous savez maintenant que votre robot perd un « pas de programme » en marchant sur une mine. L'instruction qu'il contenait est immédiatement remplacée par celle du « circuit de secours ». L'instruction de secours est choisie par le joueur lui-même au tout début de la programmation de son robot, parmi l'ensemble des instructions proposées dans le menu principal. A savoir : AL, MI, IN, PS ou FT, sauf DD.
Cette instruction prendra la place de tout pas de programme détruit par une mine. A vous de la choisir et de faire le bon choix !
- Coût énergétique :

le tableau ci-dessous vous indique le coût énergétique de chaque action et de chaque avarie.

Codes	Actions	Coûts	Dommages
DD	déplacement choisi	5	
AL	déplacement aléatoire	1	
PS	poursuite	4	
FT	fuite	4	
MI	pose d'une mine	10	− 200
TR	tir horizontal	3	− 20
TC	tir vertical	3	− 20
IN	invisibilité	20	
TT	test de proximité	4	

- Stratégie :

chaque joueur est placé devant le problème du rapport coût/efficacité ! Jugez plutôt : un robot très efficace dépense une grande quantité d'énergie. Il perd donc davantage de points que ses adversaires moins « performants ». Il prend donc le risque d'être éliminé rapidement. A moins, bien sûr, qu'en raison même de son efficacité, il ne les élimine plus rapidement qu'il ne s'épuise !
Vous allez devoir choisir un véritable comportement pour votre robot. Il y aura ceux qui poursuivent un adversaire, s'arrêtent au moment d'entrer dans la zone de repérage (par un SI OUI alors FT) puis se mettent à tirer tous azimuts. D'autres au contraire adopteront un comportement de fuite systématique s'accompagnant de pose des mines dès qu'un adversaire sera à proximité. Dans tous les cas, et bien que vous les ayez vous-même programmés, vous serez sans doute très surpris par leur comportement. Et notamment par l'usage qu'ils font de l'instruction AL de déplacement aléatoire.

La programmation :
outre le programme lui-même, vous trouverez ici la liste des variables et la présentation de l'organigramme, page suivante. Cela vous aidera, nous l'espérons, à taper le listing en comprenant mieux ce que vous faites (ce qui réduit les erreurs). Nous avons également pensé à nos lecteurs possesseurs de *ZX* en remplaçant les DATA dont ils sont privés par une chaîne de caractères (ligne 10). Le découpage du programme est le suivant :
lignes 10 à 100 : dimensionnement (mise en réserve de cases-mémoires) et saisies initiales (nombre de joueurs, nombre de pas de programmes, etc.).
lignes 110 à 190 : dessin du terrain. Le terrain est vu en plan et comporte 30 cases sur 20. Si votre machine ne vous offre pas ces possibilités, réduisez les valeurs en lignes 120 et 130. En lignes 150, 160 et 170, ne tapez pas INVERSE et NORMAL si votre basic n'en dispose pas. Au lieu d'avoir des pavés blancs contenant la lettre L, cette lettre s'affichera partout où doit figurer un obstacle. N'importe quelle autre lettre fera l'affaire pour l'affichage du terrain. En ligne 200, chaque joueur place son robot sur le terrain.
lignes 230 à 440 : programmation de chaque robot par chaque joueur.
lignes 450 à 480 : pose des robots sur le terrain.
lignes 490 à 650 : routine de lecture des programmes de chaque joueur. Avec en 590 — ligne essentielle — l'appel des sous-programmes d'« actions ».
lignes 670 à 1 480 : sous-programmes d'action effectuant AL, DD, MI, PS, TR, TC, FT, IN, TT et AL.
lignes 1 490 à 1 660 : routine de lecture des tests.
lignes 1 670 à 1 700 : test de déplacement sur une mine et conséquences.

Adaptation :
les instructions les moins connues pour ceux qui ne programment pas sur *Apple* sont HTAB et VTAB. Elles permettent de positionner un point sur l'écran en mode texte. Par exemple, si je tape HTAB 12 : VTAB 8 : PRINT « A », je verrai s'afficher un A en horizontal 12 et vertical 8, comme dans les mots croisés ! HTAB est toujours associé à une valeur de X dans le programme et VTAB à une valeur de Y. Selon le micro dont vous disposez vous remplacerez les HTAB et VTAB par PRINT AT X,Y, PLOT X,Y, POINT X,Y ou toutes instructions permettant de situer une lettre à l'écran. Des instructions plus faciles à utiliser, plus compactes, que HTAB/VTAB.
Certaines machines n'acceptent pas 250 signes par numéro de ligne. Nous vous signalions quelques trucs pour résoudre cette difficulté dans notre dernier numéro. En voici un autre.
La ligne 740 est la première à être un peu longue. Après la première conséquence du test A(X(J),Y(J))=0, tapez un « : », puis SF=1. Ne tapez pas le reste de la ligne. Créez une ligne 742 commençant par IF SF=1 THEN... suivi des autres conséquences de la ligne 740. Si la première partie du test est effectué (en 740), tous les autres « tronçons », commençant par IF SF=1, le seront également. A la fin (ici en 755) n'oubliez pas d'annuler SF par SF=0, sans quoi le test serait lu à chaque tour.

VOS PREMIERS ADVERSAIRES...

HORACE ALPHA

« pas » de secours : FT
1. FT
2. TT si oui MI, si non PS
3. TT si oui MI, si non FT
4. TT si oui TR, si non AL
5. AL
6. FT
7. TT si oui TC, si non FT
8. TT si oui FT, si non PS
9. AL
10. TT si oui MI, si non PS

consommation : 52 à 76 points/tour ;
redoutable en terrain difficile (indice 2 à 5).

BERSEK ONE

« pas » de secours : PS
1. PS
2. AL
3. PS
4. TT si oui TR, si non PS
5. TT si oui TC, si non PS
6. TT si oui TR, si non AL
7. AL
8. PS
9. TT si oui TC, si non TR
10. AL

consommation : 40 à 43 points/tour ;
tous terrains.

HORACE BIS

« pas » de secours : FT
1. MI
2. MI
3. MI
4. FT
5. AL
6. MI
7. MI
8. TT si oui FT, si non MI
9. TT si oui MI, si non AL
10. AL

consommation : 59 à 75 points/tour ;
comportement efficace contre les poursuivants.

Principales variables :

X est la valeur de la position horizontale à l'écran, **Y** la valeur de la position verticale. Comme il est à chaque instant nécessaire de repérer la position du robot d'un joueur et celle des cases qui l'environnent, le numéro du joueur sera noté J, (J variant de 1 à N) et les positions seront définies par des X(J) et des Y(J), positions en X et en Y du joueur J.

Pour différencier les cases vides, les obstacles et les robots eux-mêmes, il est nécessaire d'affecter des valeurs numériques aux cases du terrain. Ce sera la fonction de la variable indicée A ((prononcez « A de »), qui sera le plus fréquemment rencontrée sous la forme A(X(J),Y(J)).

Par exemple, une case contenant la valeur J contient un robot. On exprimera cela en disant A(X(J),Y(J))=J (lire « A de X de J, de Y de J égale J »). Maintenant, si l'on veut tester les cases voisines de ce point, il faudra augmenter ou diminuer les valeurs de X(J) et de Y(J). C'est ainsi que vous rencontrerez des A(X(J)+DX,Y(J)+DY)), testant les valeurs des cases voisines des différents robots.

La ligne 740, qui doit maintenant vous sembler plus accessible, signifie en clair : « si la case voisine du robot du joueur J est égale à zéro (c'est-à-dire, si elle est vide) alors, remet à zéro la case où se trouve le robot A(X(J),Y(J))=0), affiche une case vide à la place du robot (HTAB X(J) : VTAB Y(J) : PRINT « ») et au nouvel endroit où il se trouve affiche son numéro ».

AC$(J,P) contient le code d'action du joueur J au pas P.

SO$(J,P) contient l'action qui devra être effectuée s'il a été répondu OUI au test.

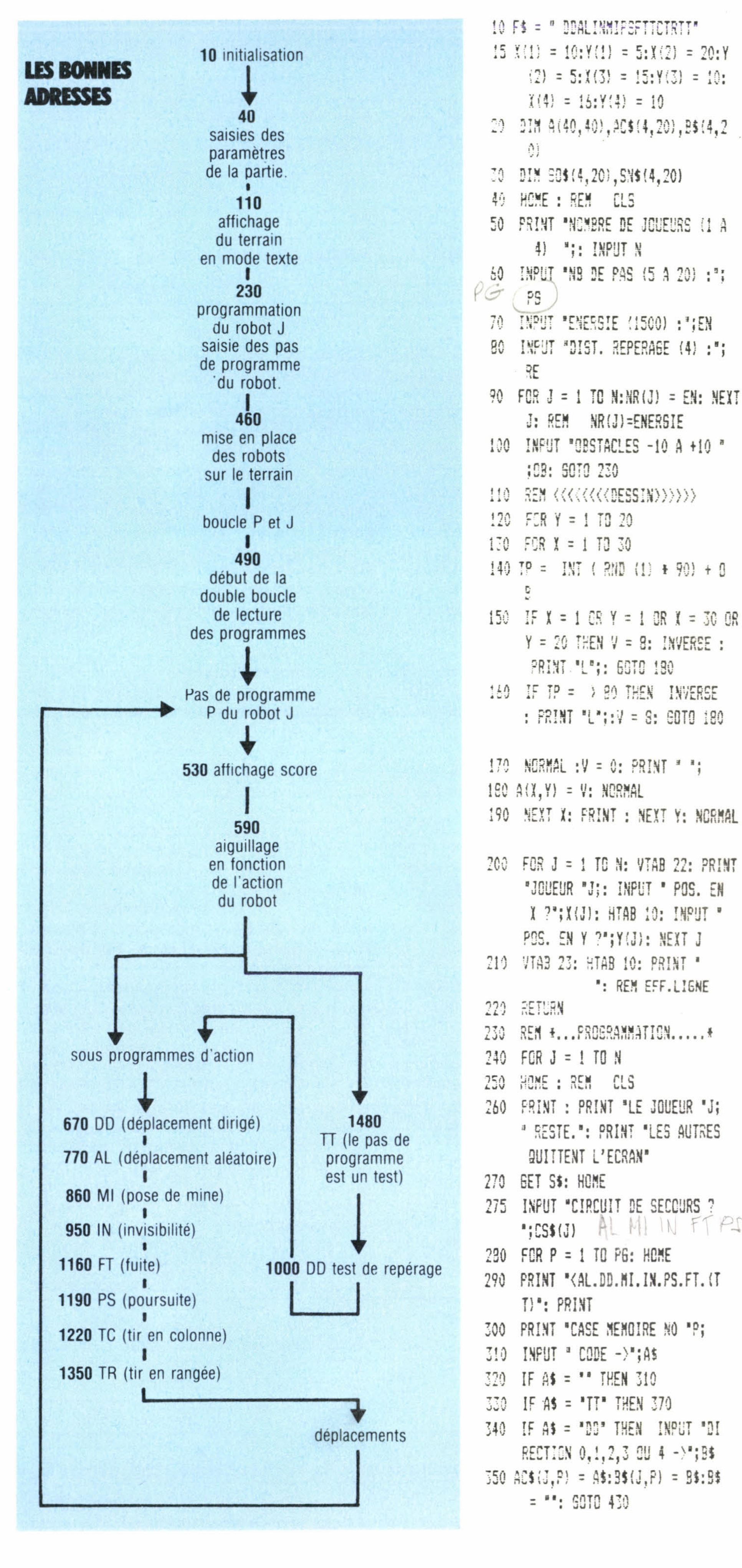
SN$(J,P) remplit la même fonction pour la réponse NON.

NR(J) est la quantité d'énergie du robot du joueur J.

CS$(J) contient l'instruction de secours du joueur J.

Comment un robot peut-il marcher sur ses propres mines sans « sauter », alors que les autres machines en subissent les dommages ? C'est simple, il suffit d'affecter à la case où vient d'être posée une mine, la valeur de J divisée par 10. En arrivant sur une mine, le robot teste si la valeur de la case est égale au dixième de sa propre valeur. Si c'est le cas, il écrase la mine qu'il reconnaît comme étant la sienne, sinon il saute.

Le robot 3 (J=3) pose des mines de valeur 0.3. S'il marche sur une case de valeur 0.4, c'est qu'une mine du robot 4 y a été posée. Toutes les autres variables sont des variables « de boucles » ou intermédiaires ayant une importance moindre.




```
10 F$ = " DDALINMIPSFTTCTRTT"
15 X(1) = 10:Y(1) = 5:X(2) = 20:Y
     (2) = 5:X(3) = 15:Y(3) = 10:
     X(4) = 16:Y(4) = 10
20  DIM A(40,40),AC$(4,20),B$(4,2
     0)
30  DIM SO$(4,20),SN$(4,20)
40  HOME : REM   CLS
50  PRINT "NOMBRE DE JOUEURS (1 A
      4)  ";: INPUT N
60  INPUT "NB DE PAS (5 A 20) :";
     PS
70  INPUT "ENERGIE (1500) :";EN
80  INPUT "DIST. REPERAGE (4) :";
     RE
90  FOR J = 1 TO N:NR(J) = EN: NEXT
     J: REM   NR(J)=ENERGIE
100  INPUT "OBSTACLES -10 A +10 "
     ;OB: GOTO 230
110  REM <<<<<<<<DESSIN>>>>>>
120  FOR Y = 1 TO 20
130  FOR X = 1 TO 30
140 TP =  INT ( RND (1) * 90) + 0
     5
150  IF X = 1 OR Y = 1 OR X = 30 OR
     Y = 20 THEN V = 8: INVERSE :
      PRINT "L";: GOTO 180
160  IF TP =  > 80 THEN  INVERSE
     : PRINT "L";:V = 8: GOTO 180

170  NORMAL :V = 0: PRINT " ";
180 A(X,Y) = V: NORMAL
190  NEXT X: PRINT : NEXT Y: NORMAL

200  FOR J = 1 TO N: VTAB 22: PRINT
     "JOUEUR "J;: INPUT " POS. EN
      X ?";X(J): HTAB 10: INPUT "
     POS. EN Y ?";Y(J): NEXT J
210  VTAB 23: HTAB 10: PRINT "
                ": REM EFF.LIGNE
220  RETURN
230  REM *...PROGRAMMATION.....*
240  FOR J = 1 TO N
250  HOME : REM   CLS
260  PRINT : PRINT "LE JOUEUR "J;
     " RESTE.": PRINT "LES AUTRES
      QUITTENT L'ECRAN"
270  GET S$: HOME
275  INPUT "CIRCUIT DE SECOURS ?
     ";CS$(J)
280  FOR P = 1 TO PG: HOME
290  PRINT "<AL.DD.MI.IN.PS.FT.(T
     T)": PRINT
300  PRINT "CASE MEMOIRE NO "P;
310  INPUT " CODE ->";A$
320  IF A$ = "" THEN 310
330  IF A$ = "TT" THEN 370
340  IF A$ = "DD" THEN  INPUT "DI
     RECTION 0,1,2,3 OU 4 ->";B$
350 AC$(J,P) = A$:B$(J,P) = B$:B$
      = "": GOTO 430
```

```
360 AC$(P,J) = A$: GOTO 430
370 HOME
380 AC$(J,P) = "TT"
390 PRINT "MENU TT (AL.MI.IN.FT.PS.TC.TR)"
400 PRINT "SI OUI )";: INPUT D$
410 PRINT "SI NON )";: INPUT E$
420 SO$(J,P) = D$:SN$(J,P) = E$
430 NEXT P: HOME : NEXT J
440 GOSUB 110
450 REM *....((ACTION))....*
460 REM A)-MISE.EN.PLACE
470 REM A)-MISE.EN.PLACE
480 FOR J = 1 TO N: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT J: NEXT J
490 REM B)**ACTION**********)
500 FOR P = 1 TO PS
510 FOR J = 1 TO N
520 VTAB 22: PRINT "                                        "
530 FOR SC = 1 TO N: VTAB 22: HTAB SC * 6: PRINT NR(SC): NEXT SC
540 IF NR(J) < = 0 THEN NR(J) = 0: VTAB 22: HTAB J * 6:A(X(J),Y(J)) = 0: PRINT NR(J): GOTO 610
550 FOR K = 2 TO 18 STEP 2
560 T$ = MID$ (F$,K,2)
570 IF T$ = AC$(J,P) THEN 590
580 NEXT K
590 ON K / 2 GOSUB 680,780,950,870,990,990,990,990,1480
600 IF AC$(J,P) = "0" THEN NR(J) = NR(J) - 50
610 REM
620 T$ = "": NEXT J
630 NEXT P
640 FOR SC = 1 TO N: VTAB 22: HTAB SC * 7: PRINT "    ": NEXT SC
650 GOTO 500
660 REM *-------------------*
670 REM *..ROUTINES-ACTIONS.*
680 REM ===(DEPT.CHOISI)====
690 Z = VAL (B$(J,P))
700 IF Z = 1 THEN DX = 0:DY = - 1
710 IF Z = 2 THEN DX = 1:DY = 0
720 IF Z = 3 THEN DX = 0:DY = 1
730 IF Z = 4 THEN DX = - 1:DY = 0
740 IF (A(X(J) + DX,Y(J) + DY)) = 0 THEN A(X(J),Y(J)) = 0: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT " ":X(J) = X(J) + DX:Y(J) = Y(J) + DY: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT J:NR(J) = NR(J) - 2: GOSUB 1670
750 NR(J) = NR(J) - 5
760 RETURN
770 REM ===(DEPT.ALEA)========
780 TH = INT ( RND (1) * 4) + 1
790 IF TH = 1 THEN DX = 0:DY = - 1
800 IF TH = 2 THEN DX = 1:DY = 0
810 IF TH = 3 THEN DX = 0:DY = 1
820 IF TH = 4 THEN DX = - 1:DY = 0
830 NR(J) = NR(J) - 1
840 IF INT (A(X(J) + DX,Y(J) + DY)) = 0 THEN A(X(J),Y(J)) = 0: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT " ":X(J) = X(J) + DX:Y(J) = Y(J) + DY: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT J: GOSUB 1670
850 RETURN
860 REM ===(POSE.MINE)====
870 NR(J) = NR(J) - 10
880 SF = INT ( RND (1) * 3) + 1
890 ON SF GOTO 900,910,920,930
900 IF A(X(J),Y(J) - 1) = 0 THEN A(X(J),Y(J) - 1) = J / 10: HTAB X(J): VTAB Y(J) - 1: PRINT "+": GOTO 940
910 IF A(X(J) + 1,Y(J)) = 0 THEN A(X(J) + 1,Y(J)) = J / 10: HTAB X(J) + 1: VTAB Y(J): PRINT "+": GOTO 940
920 IF A(X(J),Y(J) + 1) = 0 THEN A(X(J),Y(J) + 1) = J / 10: HTAB X(J): VTAB Y(J) + 1: PRINT "+": GOTO 940
930 IF A(X(J) - 1,Y(J)) = 0 THEN A(X(J) - 1,Y(J)) = J / 10: HTAB X(J) - 1: VTAB Y(J): PRINT "+"
940 RETURN
950 REM ===(INVISIBILITE)===
960 NR(J) = NR(J) - 20
970 L = A(X(J),Y(J)):X1(J) = X(J):Y1(J) = Y(J): HTAB X1(J): VTAB Y1(J): PRINT " ":L = 0
980 RETURN
990 REM ===(REPER.+.PROCHE)==
1000 TT = 0:NR(J) = NR(J) - 4
1010 RP = 100:K = 0:PP = 50
1020 FOR I = 1 TO N - 1
1030 K = J + I
1040 IF K > N THEN K = K - N
1050 D(K) = INT ( SQR (( ABS (X(J) - X(K)) ^ 2) + ABS ((Y(J) - Y(K)) ^ 2)))
1060 IF D(K) < PP THEN PP = D(K):RP = K
1070 NEXT I
1080 DX = X(J) - X(RP)
1090 DY = Y(J) - Y(RP)
1100 IF PP < RE THEN TT = 1
1110 IF AC$(J,P) = "FT" THEN 1160
1120 IF AC$(J,P) = "PS" THEN 1190
1130 IF AC$(J,P) = "TC" THEN 1220
1140 IF AC$(J,P) = "TR" THEN 1350
1150 RETURN
1160 REM (A)))FUITE========
1165 NR(J) = NR(J) - 4
1170 IF A(X(J) + SGN (DX),Y(J) + SGN (DY)) = 0 THEN A(X(J),Y(J)) = 0: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT " ":X(J) = X(J) + SGN (DX):Y(J) = Y(J) + SGN (DY): HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT J: GOSUB 1670
1180 RETURN
1190 REM (A)))POURSUITE====
1195 NR(J) = NR(J) - 4
1200 IF A(X(J) - SGN (DX),Y(J) - SGN (DY)) = 0 THEN A(X(J),Y(J)) = 0: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT " ":X(J) = X(J) - SGN (DX):Y(J) = Y(J) - SGN (DY): HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT J: GOSUB 1670
1210 RETURN
1220 REM ====(TIR.COL.)=====
1230 NR(J) = NR(J) - 3
1240 FOR W = - 1 TO 1 STEP 2
1250 FOR S = 1 TO 10
1260 BB = Y(J) - (S * W)
1270 IF VB = 1 THEN 1320
1280 IF A(X(J),BB) = J / 10 THEN 1320
1290 IF INT (A(X(J),BB)) = > 1 AND INT (A(X(J),BB)) < 5 THEN HTAB X(J): VTAB BB: PRINT "O":A(X(J),BB) = 1: HTAB X(J): VTAB BB: PRINT RP:NR(RP) = NR(RP) - 20: GOTO 1320
1300 IF INT (A(X(J),BB)) = 0 THEN HTAB X(J): VTAB BB: PRINT "!":A(X(J),BB) = 0: HTAB X(J): VTAB BB: PRINT " ": GOTO 1320
1310 VB = 1
1320 NEXT S:VB = 0
1330 NEXT W:VB = 0
1340 RETURN
1350 REM ==((TIR.RANG)))===
1360 NR(J) = NR(J) - 3
1370 FOR W = - 1 TO 1 STEP 2
1380 FOR S = 1 TO 10
1390 AB = X(J) - (S * W)
1400 IF VB = 1 THEN 1450
1410 IF A(AB,Y(J)) = J / 10 THEN 1450
1420 IF INT (A(AB,Y(J))) > = 1 AND INT (A(AB,Y(J))) < 5 THEN HTAB AB: VTAB Y(J): PRINT "W":A(AB,Y(J)) = 1: HTAB AB: VTAB Y(J): PRINT RP:NR(RP) = NR(RP) - 20: GOTO 1450
1430 IF INT (A(AB,Y(J))) = 0 THEN HTAB AB: VTAB Y(J): PRINT "-":A(AB,Y(J)) = 0: HTAB AB: VTAB Y(J): PRINT " ": GOTO 1450
1440 VB = 1
1450 NEXT S:VB = 0
1460 NEXT W:VB = 0
1470 RETURN
1480 REM ----((TEST.T1))-------
1485 NR(J) = NR(J) - 4
1490 GOSUB 990
1500 IF TT = 0 THEN 1590
1510 IF SO$(J,P) = "AL" THEN GOSUB 780
1520 IF SO$(J,P) = "IN" THEN GOSUB 950
1530 IF SO$(J,P) = "MI" THEN GOSUB 870
1540 IF SO$(J,P) = "PS" THEN GOSUB 1190
1550 IF SO$(J,P) = "FT" THEN GOSUB 1160
1560 IF SO$(J,P) = "TC" THEN GOSUB 1220
1570 IF SO$(J,P) = "TR" THEN GOSUB 1350
1580 RETURN
1590 IF SN$(J,P) = "AL" THEN GOSUB 780
1600 IF SN$(J,P) = "IN" THEN GOSUB 950
1610 IF SN$(J,P) = "MI" THEN GOSUB 870
1620 IF SN$(J,P) = "PS" THEN GOSUB 1190
1630 IF SN$(J,P) = "FT" THEN GOSUB 1160
1640 IF SN$(J,P) = "TC" THEN GOSUB 1220
1650 IF SN$(J,P) = "TR" THEN GOSUB 1350
1660 RETURN
1670 REM ====(PIED/MINE.?)====
1680 IF A(X(J),Y(J)) = 0 THEN A(X(J),Y(J)) = 1: RETURN
1690 IF A(X(J),Y(J)) < > J / 10 THEN AC$(J,P) = CS$(J): HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT "*":A(X(J),Y(J)) = 1: VTAB 22: PRINT J"*!";: HTAB X(J): VTAB Y(J): PRINT J:NR(J) = NR(J) - 100: RETURN
1700 RETURN
1710 REM -*MICHEL BRASSINNE *-
```

micros pour joueurs



SPECTRUM+

(Direco International)
fabriqué par Sinclair (Grande-Bretagne)
Date de naissance : décembre 1984.
• unité centrale : 2 580 F ; configuration minimale (avec magnéto) : 2 980 F ;
• microprocesseur Z 80 A ; mémoire vive : 48 Ko ; mémoire morte : 16 Ko ; mémoire utilisateur : 41,5 Ko ;
• raccord par prise Péritel (comprise à l'achat) sur téléviseur Sécam ;
• lecteur de cassettes standard ou lecteur de micro-bandes (micro-drive) ;
• clavier QWERTY à 58 touches mécaniques entraînant chacune six fonctions préprogrammées (minuscules, majuscules et instructions basic) ;
• imprimante thermique ;
• basic résident ; Forth, Pascal, Assembleur en option ;
• son sur 10 octaves ;
• mode texte : 24 lignes de 32 signes en 8 couleurs ;
• mode graphique : 256 × 192 points.

Le *Spectrum+* est totalement compatible avec son aîné à touches-gomme. Il naît donc avec tous les programmes de jeux de *Spectrum*, qui sont aujourd'hui sur le marché. La différence concerne principalement le clavier : une différence de taille pour tous ceux qui ne sont pas seulement utilisateurs, mais aussi programmeurs. Le confort d'utilisation est tout-à-fait remarquable. C'est l'un des claviers les plus agréables. Il est « chargé » en inscriptions diverses, c'est sûr ; mais il faut savoir qu'il est bien agréable de faire apparaître les mots de basic « tout écrits » (et sans faute !) dès qu'on aborde un programme un peu long. Sinclair, leader incontesté de l'informatique grand public — avec 3 millions de micros vendus dont 1 800 000 de *Spectrum* — répond avec *Spectrum+* à la principale critique qui était formulée à l'encontre du *Spectrum-gomme*.
Pour 3 000 F, le joueur (utilisateur et programmeur) dispose d'un des meilleurs rapports quantité de jeux/prix. Nous ne pouvons que vous le conseiller.



EINSTEIN

(GCD Importateur)
fabriqué par Einstein-Tatung (Grande-Bretagne)
date de naissance : décembre 1984
• unité centrale comprenant le lecteur de micro-disquettes 7 990 F ;
• microprocesseur : Z 80 A (fréquence 4 MHz) ;
• configuration minimale efficace : même prix. Mémoire vive 64 Ko ; mémoire utilisateur : 44 Ko ; mémoire morte : 8 Ko ; mémoire écran indépendante (vidéo-RAM) : 16 Ko ;
• lecteur de micro-disquettes au format 3 pouces ;
• raccord télé par prise Péritel ou sur écran au standard PAL par câble télé ;
• clavier QWERTY comprenant 66 touches mécaniques, dont huit de fonctions. Accès à 160 symboles graphiques ;
• éditeur pleine page ;
• interface de type Centronics, prise pour deux manettes de jeu et lecteur de micro-disquettes additionnel ;
• son à trois voies (plus un générateur de bruits) sur huit octaves ;
• basic non résident (à charger) : l'un des plus complets ;
• mode texte : 24 lignes de 32 signes ou 24 × 40. Haute résolution : 256 × 192 points en 16 couleurs.

Excellente machine pour programmer, *Einstein* se place aussi sur le marché du jeu. Une quinzaine de micro-disquettes de jeux sont d'ores et déjà disponibles. Parmi lesquelles figurent à part égale des jeux d'aventure, d'adresse et de réflexion. Autre point important pour les joueurs, parmi les langages disponibles, outre l'Assembleur, le Forth, le Pascal et le Logo, figure le Basic *BBC*. Une fois chargé, il permet d'accéder à toute la ludothèque du *BBC*. C'est-à-dire à ses dizaines de jeux d'aventure (en anglais). L'importateur annonce la traduction des programmes, dont de nombreux programmes de jeux. Il sera donc possible de jouer « en français » sur *Einstein*. Au total nous avons été séduits par ce bel ordinateur.

■ ■ ■



LASER 3000

(Vidéo Technology)
fabriqué par Vidéo Tech (Hong Kong)
date de naissance : décembre 1984.

- unité centrale : 5 980 F ; configuration efficace : avec un lecteur de disquettes. L'ensemble comprenant : unité centrale, lecteur de disquettes et sa carte d'interface, cartouche émulatrice faisant du *Laser 3000* un compatible *Apple* et le système d'exploitation DOS 3.3 (celui de *Apple*) : 7 980 F
- microprocesseur : 6502 A et 8048 ;
- mémoire vive : 48 Ko (extensible à 256 Ko par modules de 64 Ko) ; mémoire utilisateur : 37 Ko ; mémoire morte : 16 Ko comprenant le basic Microsoft ;
- raccord télé par prise Péritel sur téléviseur Sécam ;
- clavier QWERTY comprenant 99 touches dont 8 touches de fonctions redéfinissables (soit au total 24 fonctions par SHIFT et CTRL). Un pavé numérique (bloc de chiffres) est présent sur la droite du boîtier ;
- lecteur de cassettes (voir texte) et de disquettes ;
- mode texte et graphique identique à *Apple* avec cartouche émulatrice. (En mode texte : 24 lignes de 40 signes ; basse résolution : 40 × 40 pavés en 16 couleurs ; mode graphique haute résolution : 180 × 192 en 5 couleurs) ;
- son à une voie.

Le grand — le très grand intérêt — du *Laser 3000* est d'être compatible avec *Apple II*, moyennant l'adjonction d'une cartouche « émulatrice » (qui permet de simuler un autre ordinateur). Nous ne nous sommes pas contentés d'y croire. De nombreux essais nous ont effectivement prouvé la compatibilité du *Laser 3000* avec 80 % de réussite. Des jeux comme *Flight Simulator II, Dark Crystal, Choplifter, Swashbuckler, Mask of the Sun, Koala* et bien d'autres, se « chargent » comme si de rien n'était...
Selon le distributeur, de nombreux « trucs » permettent d'aller plus avant dans la compatibilité. Le bouche à oreille ne manquera sans doute pas de fonctionner entre les heureux possesseurs de cette machine, vendue complète pour 7 980 F. Ce qui n'est vraiment pas cher pour avoir accès à la majorité des programmes qui tournent sur *Apple*.
Ici, la configuration minimale efficace, qui aurait comme lecteur de programme un magnétocassette, n'a pas de sens. Le *Laser 3000* n'est intéressant qu'à la condition d'avoir le lecteur de disquettes. Sans quoi, il serait cher et peu fourni en programmes. Au total, un excellent rapport nombre de jeux/prix.



PRISM MSX

(Prism micro informatique)
fabriqué par Goldstar (Corée du Sud)
date de naissance : janvier 1985.

- unité centrale : 2 950 F environ ; configuration minimale efficace (avec magnétophone) : 3 350 F ;
- microprocesseur Z 80 A et TMS 9918 A pour la gestion de l'écran (vidéo-RAM) ; mémoire vive : 80 Ko ; mémoire morte : 40 Ko comprenant le basic MSX (résident) ;
- raccord télé par prise Péritel pour téléviseur Sécam ;
- magnétophone standard (ou spécifique en option) ;
- clavier QWERTY comprenant soixante-treize touches dont cinq de fonction et un « bloc flèches » (quatre directions) à droite du boîtier ;
- basic MSX résident ; autres langages : Forth, Assembleur ;
- éditeur pleine page ;
- interface (système de relation avec l'extérieur) prévue pour imprimante de type Centronics. Interface ROMpack pour les programmes présentés sous forme de cartouches (cartouches-ROM) ;
- extensions : lecteur de disquettes et manettes de jeux ;
- son à quatre voies (dont une pour les effets spéciaux) sur huit octaves ;
- mode texte : 24 lignes de 40 signes en 16 couleurs, ou 24 lignes de 32 signes. Mode graphique haute résolution : 256 points sur 192 en 16 couleurs.

L'éditeur de logiciels Prism Informatique lance un micro-ordinateur sous sa propre marque. Une nouvelle manière de procéder, qui ne manquera sans doute pas de faire école. C'est une des déclinaisons du fameux standard *MSX*. Celui-ci est fabriqué en Corée. La famille *MSX* s'agrandit donc, s'adressant toujours à l'univers dit « familial ». C'est-à-dire jeux et programmation.
Le contact que nous avons eu avec cette machine est tout à fait honorable. L'amateur de programmation sera parfaitement satisfait (Basic puissant ; mémoire d'écran élevée : 16 couleurs ; « sprites » (c'est-à-dire possibilité de construire des petites images (formes) qui se déplacent très rapidement, au nombre de 32). Un ensemble qui ne satisfera pour l'instant que le programmeur, car les jeux de stratégie sont rares sur les *MSX*. Très souvent, les nouveaux micros ont envie de « faire leurs preuves » du point de vue graphique. C'est le cas et, de ce point de vue, c'est réussi. Nos contacts avec les éditeurs de logiciels indiquent bel et bien que tous sont en train de réaliser des jeux comme nous les aimons (jeux d'aventure, notamment). Patience en attendant que nous vous présentions les premiers...

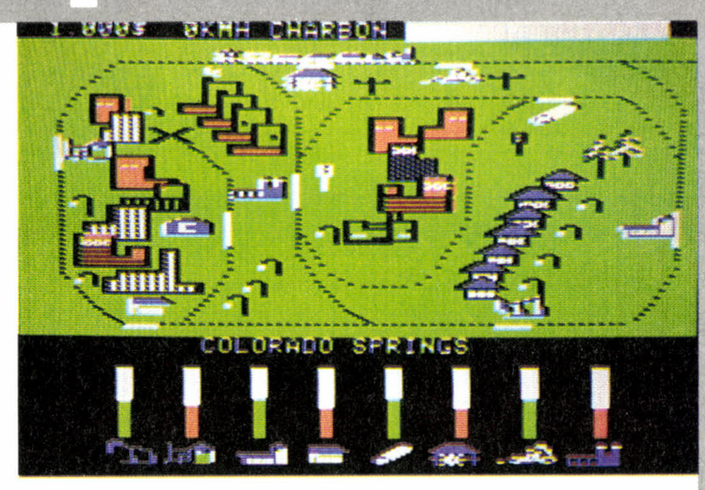
PACIFIC 231

Interactive Picture Systems (U.S.A.). Adaptation française et diffusion : Ediciel
Version américaine pour Apple : Spinaker Software
400 F, sur disquette pour Apple II
type de jeu : simulation économique sur le thème de la conquête de l'Ouest par le chemin de fer
joueur : en solitaire

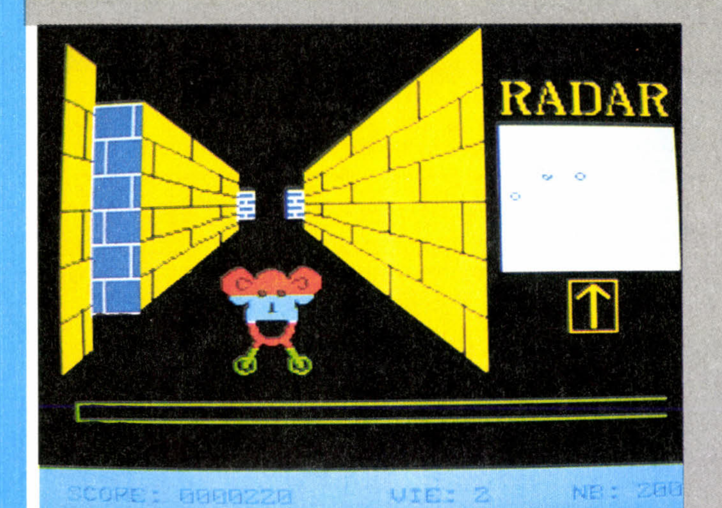
Les premiers trains à vapeur viennent de faire leur entrée au Far West. Vous êtes le responsable d'une compagnie de transport par voie ferrée, la « Trans America Railroad ». Le jeu consiste à manœuvrer votre train, tracté par la célèbre « Pacific 231 » (qui date en fait de 1892 !) pour livrer les industries avoisinantes.

Sur l'écran apparaît votre réseau, le niveau de vos stocks, les entreprises à desservir, l'état de chargement de chaque wagon, etc. En manager consciencieux, vous devrez vous inquiéter des informations qui circulent sur le « marché », payer vos employés, faire les réparations qui s'imposent. Et tout cela très vite... sans pour autant dérailler.

L'adaptation française des jeux américains de Spinnaker par la société Ediciel (Matra et Hachette) est décidément fructueuse. Après *Profession Détective* (voir *J&S* n° 27) et quelques autres titres de qualité, *Pacific 231* complète la gamme de ces jeux de simulation bien conçus et très accessibles.



accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►►►▷▷
durée : plus d'une heure par partie
originalité : ►►►▷▷
nous aimons : ►►►►▷



3-D MUNCH

(Loriciels)
140 F, sur cassette
pour Oric/Atmos

Ce jeu, qui fait davantage appel à la dextérité qu'à la réflexion, est l'exemple de la reprise astucieuse d'un jeu super-connu, *Pacman.* Au lieu de voir en plan, le célèbre labyrinthe où s'affairent les « gloutons », le joueur est placé à l'intérieur même du dédale. Une « vision-radar », placée dans un coin de l'écran, permet quand même au joueur de savoir où il se trouve, mais lui apporte trop peu de précision pour agir au mieux. Seule la conjugaison des deux visions permet un comportement adéquat.

Quitte à choisir un jeu de dextérité, pour sa consommation personnelle ou pour faire un cadeau, autant choisir celui-là. Pour une fois, « on » ne s'est pas contenté de changer seulement le nom du jeu !...

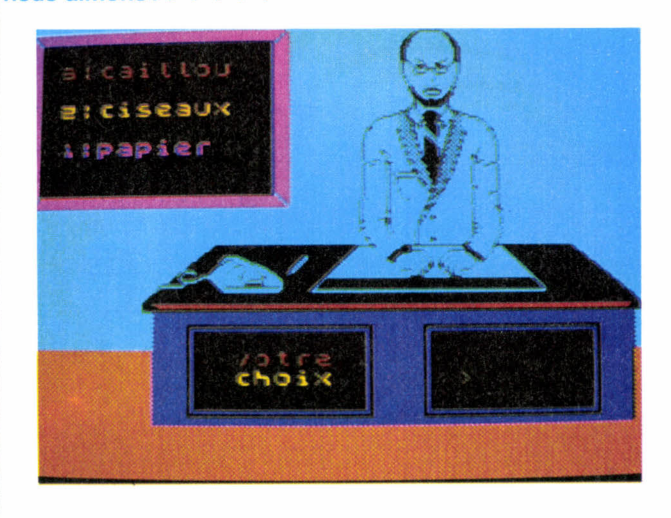
accessibilité : ►►►►▷
graphisme : ►►►▷▷
durée : 5 minutes par partie
originalité : ►►▷▷▷
nous aimons : ►►▷▷▷

CLIVE

(Sprites)
120 F, sur cassette ; en français
pour Spectrum 48 Ko

Le jeu proposé n'est autre que « pierre, ciseaux et papier » dont il n'est sans doute pas nécessaire de rappeler la règle. L'adversaire, Clive, (comme Lord Clive Sinclair) tend la main et montre ce qu'il a choisi (pierre, papier ou ciseaux). Il prononce (comme il peut !) mais en français « je choisis... ». Et ce, sans la moindre adjonction d'un module ou d'un logiciel de langage. Cela dit, même en s'appuyant sur le fait qu'il s'agit d'un programme pour les plus jeunes, on ne peut s'empêcher de penser que le micro-ordinateur est ici largement sous-employé. D'autant que la psychologie de l'adversaire proposé laisse un peu à désirer. Faites deux fois « pierre » et il ne manquera pas de sortir le papier. C'est là que vous l'attendez avec les ciseaux ! Il y a peu de chance que Clive Sinclair se reconnaisse dans ce personnage.

accessibilité : ►►►►►
durée : 3 minutes par partie
originalité : ►▷▷▷▷
nous aimons : ►▷▷▷▷







REFORGER '88

(S.S.I. chez Sivéa)
850 F environ sur disquette ; en anglais
pour Apple II, IIe, IIc et Atari 800 et 1200 XL
type de jeu : wargame
joueurs : en solitaire, contre le programme, ou contre un autre joueur

Les forces du Pacte de Varsovie viennent de se lancer en Europe Occidentale. Objectif : Francfort et la base aérienne des forces de l'O.T.A.N. Les cinq divisions de l'Ouest parviendront-elles à résister à l'assaut des douze divisions de l'Est ? La scène se passe en... 1988. Ce wargame de haut niveau couvre la première année de ce conflit conventionnel, et chaque tour de jeu représente douze heures d'opération.
La boîte de jeu comprend, outre la disquette, sept pages de règles en anglais et deux cartes à surimpression hexagonale (32 × 31 hex) couvrant la région de Cassel à Wurzbourg.
Chaque tour de jeu permet un nombre considérable d'actions parmi lesquelles il faut citer la réorganisation des troupes (de 1 à 5 brigades, bataillons ou régiments par hexagone), le ravitaillement (création et déplacement de dépôts), les mouvements, bombardements, démolitions, construction de ponts, missions aériennes, sans oublier les combats et même le comportement à adopter face aux réfugiés qui affluent de toutes parts et occupent les autoroutes ! Un tel réalisme va de pair avec une complexité certaine, qui fait de *Reforger'88,* un jeu inépuisable, mais réservé aux amateurs de wargames tout à fait confirmés.

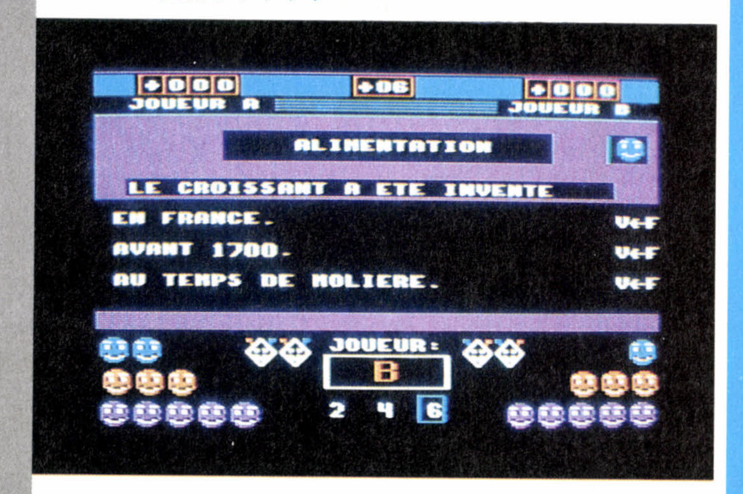
accessibilité : ▶▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
durée : de 4 à 8 heures (avec sauvegarde intermédiaire possible) ;
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▶▷

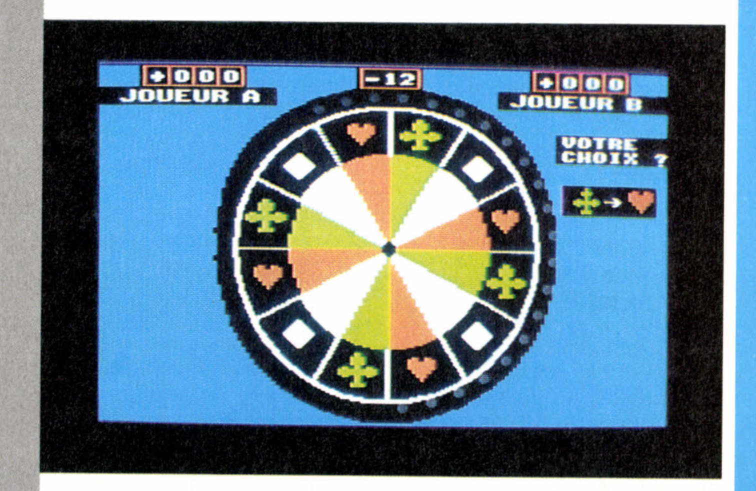
LE JEU GUINNESS DES RECORDS
LE JEU MONDIAL DES INVENTIONS

(Editions N° 1 et Ediciel)
300 F, sur disquette ; en français
pour Apple II, IIe, IIc
type de jeu : connaissances ;
joueurs : 2

Il s'agit de deux boîtes de jeux différentes, mais dont la similitude des principes de jeux et de présentation nous invite à présenter simultanément.
La vogue des jeux de connaissances semble pour l'instant se confirmer avec ces deux applications informatiques dérivées de ces ouvrages très connus que sont *Le livre des Inventions* et *Le livre des Records.* Les questions tirées au hasard par l'ordinateur parmi dix rubriques de culture générale sont loin d'être faciles. Les joueurs qui concourrent, souvent en présence de spectateurs qui ne manquent pas de prodiguer des conseils amicaux ou perfides, sont dans la situation des participants des jeux radiophoniques : ils ne savent jamais s'ils sont en présence d'une question-piège ou d'une question naïve.
Bien que nous ayons pris plaisir à pratiquer ces deux jeux, il nous a semblé que l'éventail de questions était un peu limité. On ne devrait pas retomber sur les mêmes questions au bout de quelques parties seulement, comme c'est le cas...

accessibilité : ▶▶▶▶▷
durée : 45 minutes environ par partie
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▷▷▷▷





DEDAL

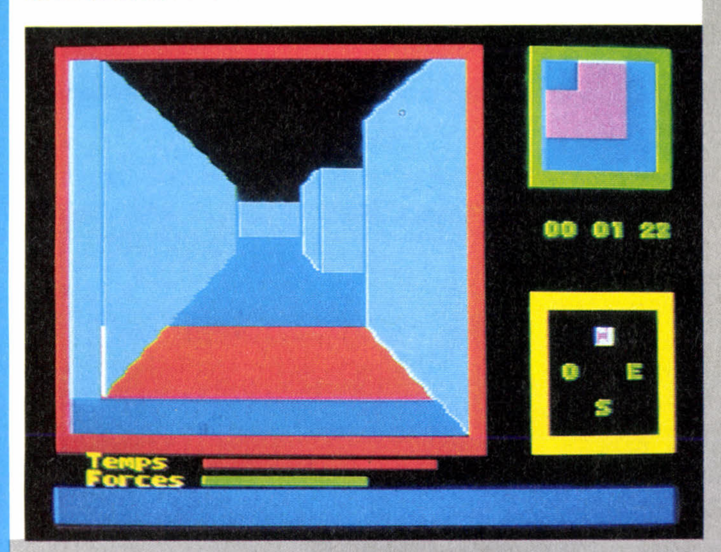
(Infogrammes)
120 F, sur cassette ; en français
pour Oric 1/Atmos
type de jeu : labyrinthe
joueur : en solitaire

Dedal est tout simplement un labyrinthe, dont le joueur doit sortir avant que son énergie ou le temps qui lui est imparti ne soit épuisé. Après le réglage du volume sonore (pour la musique !) et du niveau de difficulté, apparaît, comme si on y était, la vue en trois dimensions des couloirs du labyrinthe.

A l'aide des flèches, droite et gauche, on pivote d'un quart de tour. Un appui sur la barre d'espacement permet d'avancer d'un pas. Bien que le plan du labyrinthe soit visible pendant quelques secondes au début de la partie, le jeu est loin d'être aussi facile qu'on pourrait le croire. La moindre erreur condamne le joueur à une errance abominable. La rapidité, avec laquelle les images apparaissent à l'écran, est supérieure à ce qu'un joueur normalement constitué peut supporter. Il faut donc manier la barre d'espacement avec modération si l'on veut avoir le temps de saisir la topographie des lieux abordés.

Dédal est un excellent jeu pour les inconditionnels des labyrinthes. L'option « jeu évolutif » permet d'accéder à des chemins toujours plus tortueux.

accessibilité : ▶▶▶▶▷
graphisme : ▶▶▶▷▷
durée : cinq minutes par partie
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷





CHALLENGE VOILE

(Loriciels)
140 F, sur cassette
pour Oric 1/Atmos
type de jeu : simulation de régate, en solitaire ou à deux
joueurs : en solitaire ou à plusieurs

Pour cette régate, trois niveaux de jeu sont proposés. Au niveau 1, par lequel il est préférable de commencer, seule la force du vent varie. C'est l'occasion de tirer correctement ses premiers bords, d'abord en orientant le dériveur à l'aide des flèches droite et gauche, puis en bordant plus ou moins la voile à l'aide des flèches haut et bas.

Au niveau 2 interviennent conjointement les courants de marée, la mise en place de la dérive et le spi. C'est déjà plus difficile.

Enfin, au niveau 3, le joueur devra faire attention aux sautes de vent, en plus des autres paramètres. Les débuts sont parfois difficiles, surtout quand on voit filer l'adversaire informatisé, loin devant. Mais rapidement le joueur peut faire des progrès suffisants pour le rattraper régulièrement. Il pourra alors défier tous les autres navigateurs... au clavier du moins ! Un bon jeu, à la fois simple et efficace.

accessibilité : ▶▶▶▷▷
durée : une demi-heure par régate
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

OBJECTIVE : KURSK

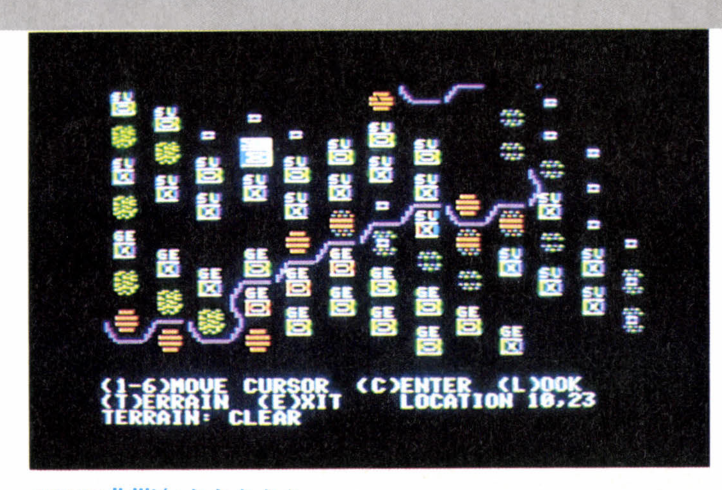
(S.S.I., chez Sivéa)
625 F, sur disquette ; en anglais
pour Apple II, IIe, IIc et Atari 800 XL
type de jeu : wargame
joueur : en solitaire contre le programme

La bataille de Kursk est connue pour être la plus grande bataille de chars. Près de 4 000 engins blindés y furent engagés ! Le scénario débute en juillet 1943. Le joueur joue les forces allemandes et l'ordinateur les troupes soviétiques.

Le but du jeu est d'atteindre Kursk en onze jours ou moins. Une tâche difficile si l'on tient compte des conditions climatiques, des champs de mines et surtout des 2 000 chars soviétiques KV-1 et T 34. Les cinq pages de règles (en anglais) sont très proches des autres wargames de la gamme S.S.I.

La phase d'« ajustement », au cours de laquelle le joueur répartit ses forces en unités plus ou moins grandes, précède le ravitaillement, les déplacements, les missions aériennes et, comme il se doit, les combats.

Plus accessible que *Reforger'88* ou *War in Russia*, *Objective : Kursk* s'adresse quand même aux vrais wargamers.



accessibilité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
durée : deux à trois heures
originalité : ▶▶▶▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷

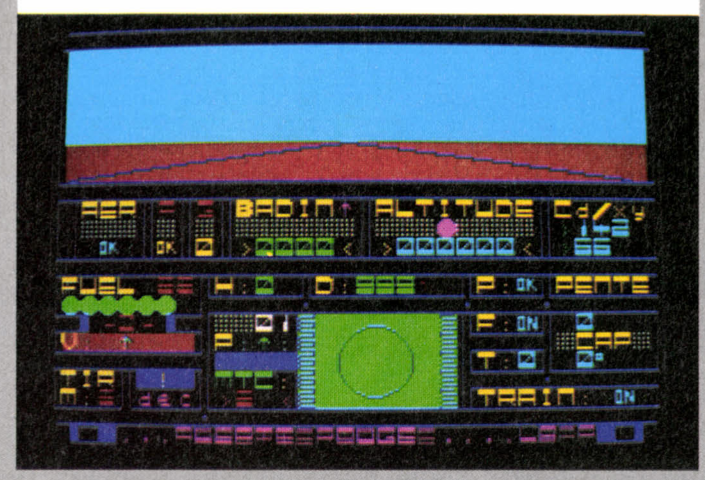
SUPER SABRE

(Sprites)
155 F, sur cassette ; en français
pour Spectrum 48 Ko
type de jeu : simulateur de vol
joueur : en solitaire

Il est toujours agréable d'avoir un simulateur de vol parmi les titres de sa collection de programmes. Ce type de jeu, bien qu'en temps réel, s'adresse toujours plus à la réflexion qu'à la simple dextérité.

Le thème principal, qui est ici développé, est celui de l'interception en vol d'un chasseur inconnu qui vient de pénétrer dans l'espace aérien. Nous ne vous dirons pas combien de fois nous nous sommes écrasés avant de décoller correctement ! La documentation fournie y est sans doute pour quelque chose, puisque seule la liste des touches entraînant une action est donnée sans plus de détail. Cela dit, le programme procure rapidement un très grand plaisir.

accessibilité : ▶▶▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▷▷
durée : 15 à 30 minutes (beaucoup moins au début !)
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷



WAR IN RUSSIA

(S.S.I., chez Sivéa)
1 200 F, sur disquette ; en anglais
pour Apple II, IIe, IIc, III et Atari 800 XL
type de jeu : wargame
joueurs : en solitaire, contre le programme-adversaire ou à deux joueurs avec le programme-arbitre.

Les jeux S.S.I. s'adressent toujours à des joueurs confirmés, quel que soit le domaine abordé, mais plus encore lorsqu'il s'agit de wargames. Celui-ci entraîne le stratège entre 1941 et 1944, au cœur de la Seconde Guerre mondiale et du choc entre les forces de l'Axe et celles des Soviétiques. *Barbarossa* (1941), *Case blue* (1942) et *Zitadelle* (1943) sont les trois scénarios proposés.

L'écran propose un plateau de jeu comprenant au total 32 × 31 hexagones. Chaque hex représente 50 miles de terrain. Sept pages de règles (en anglais) rassemblent les immenses possibilités offertes par le jeu. L'expérience et la fatigue des unités sont prises en compte aux côtés des nombreux paramètres qui définissent classiquement les wargames de haut niveau (déplacement, empilement des unités, zone de contrôle, etc).

Une très belle réalisation pour wargamers confirmés.

accessibilité : ▶▷▷▷▷
graphisme : ▶▶▶▶▷
durée : 2 à 4 heures par partie
originalité : ▶▶▷▷▷
nous aimons : ▶▶▶▷▷



LE DRAGON DU DONJON

(Algorithme)
250 F, sur cassette ; en français
pour Hector (Victor Lambda), Hector 2HR, 2HR+ et HRX
type de jeu : hasard et tactique
joueur : en solitaire

Cinq jeux sur treize programmes ! C'est le score actuel de cette toute jeune société d'édition de logiciels qu'est Algorithme. Le *Dragon du donjon* est un jeu d'aventure très simplifié (proche du labyrinthe) qui entraîne le joueur à découvrir un trésor soigneusement protégé par un dragon, dans la tradition désormais bien établie de *Donjons & Dragons*. L'arrivée dans chacune des salles est l'occasion de voir apparaître un monstre. Il reste alors très peu de temps au joueur pour fuir ou attaquer.

Le jeu s'adresse aux plus jeunes et n'est pas destiné à satisfaire les « donjonneurs » avertis. Un wargame tactique, accessible aux débutants, devrait compter parmi les prochains titres de cette collection.

accessibilité : ▶▶▶▶▷
graphisme : ▶▶▶▷▷
durée : une dizaine de minutes par partie.
originalité : ▶▷▷▷▷
nous aimons : ▶▶▷▷▷



CARNET D'ADRESSES :

- **Algorithme**
  B.P. 198, 95106 Argenteuil Cedex
- **Ediciel**
  22, rue La Boétie, 75008 Paris
- **Infogrammes**
  20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon
- **Loriciels**
  160, rue Legendre, 75017 Paris
- **Micro Application**
  147, av. Paul Doumer, 92500 Rueil-Malmaison
- **Sivéa**
  31/33, bd des Batignoles, 75008 Paris
- **Sprites**
  124, av. Jean-Jaurès, 92300 Levallois
- **S.S.I. (Strategic Simulations Inc)**
  Stierlin Road, Building A200, Mountain View, CA 94043 (U.S.A.)

ADVENTURE WRITER

(édité par Code Writer Corp, 7847 N. Caldwell, Niles, IL 60648 - USA ; distribué par Sofitec, 207, rue Galliéni, 92100 Boulogne. Tél. : (1) 605.88.78)
pour *Apple II, II+, IIe et IIc.*
Un programme pour créer ses propres jeux d'aventure ? C'est ce que propose *Adventure writer :* un de ces programmes « clefs en main », qui ne nécessite aucune connaissance particulière en informatique. Une approche qui ira en se développant. Le principe est simple : vous indiquez au programme combien votre jeu d'aventure aura de « cases » (pièces, endroits divers) ; pour chaque « lieu », vous devez ensuite dire (en tapant au clavier) vers quelle case le futur joueur ira en sortant vers le nord, l'est, l'ouest ou le sud, etc. Le programme prend en charge toutes les parties d'un jeu d'aventure classique, tel que nous vous l'avions décrit dans *J&S* n° 29.

Un seul regret, il ne fonctionne qu'en mode texte. Du moins, rien ne semble indiquer le contraire dans les 113 pages d'explications en anglais qui sont fournies avec la disquette.
C'est d'autant plus dommage qu'il n'était certainement pas difficile de faire en sorte que le programme demande quel numéro d'image doit être associé à tel ou tel texte. Cela dit, *Adventure writer* est une excellente initiative.

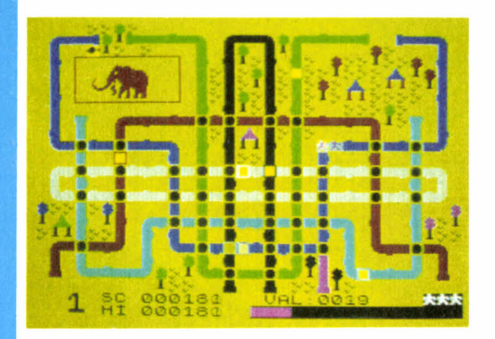
Un concours va être lancé. Un prix couronnera le meilleur jeu d'aventure créé à partir de ce programme. Pour tous renseignements, téléphoner ou écrire à Sofitec.

A LA RECHERCHE DU DRAGON...



Sorcellerie III, L'Héritage de Llylgamin, édité par Edicel pour *Apple*, arrive pour satisfaire les amateurs toujours de plus en plus nombreux de sombres donjons. Dans un nouveau labyrinthe rempli d'embûches, d'énigmes, et — il va sans dire — de monstres, vos personnages partent à la recherche du Grand Dragon L'Kbreth, qui n'est pas étranger aux inondations et autres catastrophes qui dépeuplent la région... Vous pourrez utiliser une « souris » pour vous frayer un chemin dans l'immense dédale. Précisons pour les « grands débutants » en informatique, qu'il s'agit d'un périphérique que l'on fait glisser sur n'importe quelle surface et qui remplace avantageusement les paddles, joysticks et autres manettes de jeux. Prix : 600 F.

CONCOURS EURÊKA !



Ouvert pour *Commodore 64* et *ZX Spectrum,* avec un premier prix de 250 000 F.
« Au cours de la 17e mission Apollo, les astronautes découvrent sur la Lune un étonnant cristal poli de 40 cm de côté. Réfractaire à toute analyse, le talisman explose sous l'effet de rayon laser, dispersant chacun de ses angles et entraînant de fortes secousses sismiques sur la Lune. Celle-ci menace alors d'exploser et de bombarder la Terre de gigantesques météorites... »
Ainsi démarre le jeu. Et les différents morceaux de cristal se sont égarés dans l'espace-temps. Pour les retrouver, ce qui est votre but, il vous faudra explorer cinq périodes de l'Histoire : la Préhistoire, l'époque romaine, le Moyen Age, la Deuxième Guerre mondiale et la fin du XXe siècle. Vous savez tout du scénario de *Eurêka,* le jeu d'aventure conçu par Ian Livingstone, également auteur de nombreux livres-jeu d'aventure déjà vendus à plus de 2 millions d'exemplaires dans le monde, traduits en français dans la collection Folio Junior.
Eurêka est un jeu mais aussi un grand concours, dont le premier prix est un chèque de 250 000 F ! Les 249 suivants recevront également un prix. Pour participer, il faut acheter le jeu (250 F) sur cassette, pour *ZX Spectrum* ou *Commodore 64 ;* renvoyer le bulletin de participation et enfin découvrir les énigmes contenues dans les poèmes et illustrations du fascicule de jeu. Ce qui nécessite d'aller jusqu'au bout des cinq séquences temporelles proposées dans le jeu sur micro.
La bonne réponse est à télégraphier à Eurêka Informatique : donner les cinq indices et la « bonne réponse ». On ne sait pas, a priori, s'il s'agit de mots, de chiffres ou d'un code composite. Vous avez jusqu'au 31 mars pour trouver...
Onze mille heures de travail, 14 personnes pour la réalisation, £ 350 000 de budget en Grande-Bretagne... des chiffres qui donnent une idée de la taille et de la complexité du jeu. Si vous décidez de vous lancer à l'aventure, voici les conseils que nous pouvons vous prodiguer :

- le jeu a été lancé en Angleterre le 1er novembre dernier. Depuis, aucune bonne réponse n'avait été fournie. Ne tentez pas d'obtenir des informations d'outre-Manche, car le jeu a été adapté pour la version française et les « bonnes réponses » ne sont pas les mêmes.
- le programme rassemble 250 Ko d'informations sur une cassette ! Le déplombage et l'analyse s'avèrent difficiles. En effet, le langage utilisé est un Assembleur, lui-même codé ! Questionnés à ce sujet, les auteurs du logiciel affirment qu'il est plus facile de jouer que de tenter de comprendre le langage codé qu'ils ont mis au point. Pas sûr ! Par ailleurs, les bonnes réponses sont autant fournies par le fascicule de jeu, sous forme de poèmes et d'illustrations que par le jeu lui-même ! Ce qui réduit la portée d'un éventuel déplombage. Il est tout à fait possible que personne n'ait trouvé la bonne réponse au 31 mars prochain. Alors, de mois en mois, quelques informations seront dispensées jusqu'à ce qu'un joueur trouve la solution.

Et puis, si vous décidez de ne pas participer au concours, il reste le jeu. Le scénario de Ian Livingstone, qui est un cocktail de *Time Zone* et de *Dark Crystal* (voir J&S nos 17 et 20), est un jeu d'aventure classique, divisé en cinq parties comprenant chacune 120 dessins occupant chacun un quart de l'écran. Un jeu d'arcade, type *Pacman* (en mieux), précède chaque partie aventure et permet d'accumuler des « points de vigueur ». A suivre...
(Eurêka Informatique, 39/41, rue Victor-Massé, 75009 Paris, tél. : (1) 281.20.02).

VOUS AVEZ DIT D'ADRESSE ?

Il est rare que nous vous présentions des jeux dit d'adresse. Mais quand, lors des tests, nous y prenons nous-mêmes plaisir, pourquoi ne pas vous le faire partager ? Alors, si vous voulez acheter un jeu de ce type ou en faire cadeau, il est sûr que *Conan* (Sivéa) pour *Apple II* est l'un des plus réussis (voir photos ci-dessous).



Sur un autre thème, pour *MO 5, Tendre poulet (Sprites)* allie un graphisme de qualité à une certaine dose d'humour.

DEFENDEZ VOTRE MICRO !

Avez-vous remarqué ? Chaque possesseur de micro se fait volontiers le défenseur de sa machine. En vante les mérites. Compare ses qualités graphiques ou sonores aux autres « bécanes ». Montre que les jeux y sont meilleurs ! Bref, nous sommes tous un peu les représentants bénévoles du matériel que nous avons choisi. Allons plus loin dans cette direction, en ouvrant nos colonnes à vos trucs, à vos routines (GOSUB...). A tout ce qui peut servir dans vos programmes de jeux. Cela peut être un court sous-programme pour tester la valeur des cases voisines d'un pion, par exemple...
Nous publierons vos listings avec vos nom et adresse (si vous le désirez !), ce qui vous permettra d'avoir de nouveaux contacts... Un seul impératif : *« Soyez compact ! »* Jamais plus d'une dizaine de lignes. Ainsi nous pourrons en publier davantage.

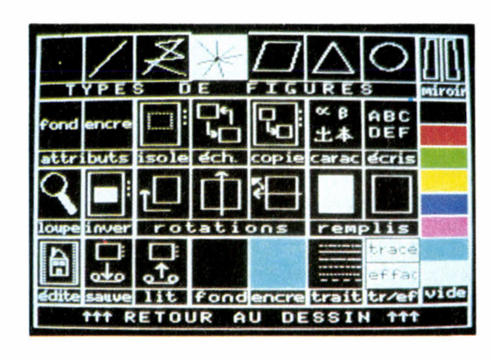
LES AVENTURES DE BOUWMAN



Un homme-orchestre dans l'univers de la micro-informatique... Il s'appelle A.J. Bouwman. Il est anglais et fait tout lui-même : il s'est créé ce qu'on pourrait appeler une micro-société appelée Les Aventures ; propose des traductions de jeux anglais ou ses propres scénarios ; et assure de surcroît sa promotion et sa distribution.
Les deux jeux qu'il nous a apportés — pour *ZX Spectrum,* sa machine de prédilection — ont pour nom *La montagne magique* et *La tombe du Pharaon.* Ces deux jeux d'aventure conduisent le joueur dans l'univers pour le moins complexe (nous avions le plan sous les yeux, heureusement !).
Dans *la tombe du Pharaon,* thème classique, le joueur se trouve non loin des pyramides. Parmi les papiers d'un ancêtre explorateur figure la description d'une tombe pharaonique tombée dans l'oubli...
Dans *La montagne magique,* univers médiéval-fantastique, où les magiciens règnent en maître, il s'agit de retrouver « le rouleau de la sagesse », un parchemin très convoité.
« Les Aventures », 2, rue Véron, 75018 Paris, tél. : (1) 259.97.55.

TABLEAUX A LA CARTE

Lorigraph (édité par Loriciels, 160, rue Legendre, 75017 Paris, tél. : (1) 627.43.59) sur cassette, pour *Oric 1* ET *Atmos.* Entre 200 et 300 F.
Les créateurs de logiciels de jeux que vous êtes ont besoin d'outils de programmation : *Lorigraph* est un programme de création graphique qui permet, entre autres, de dessiner des « tableaux » dans vos jeux d'aventure.



Un menu iconographique (photo) offre une grande variété de choix : dessin remplissage de surface, déplacement d'objets, rotation, etc. La sauvegarde de votre chef-d'œuvre se fait ensuite sur cassette.

LEARN ENGLISH

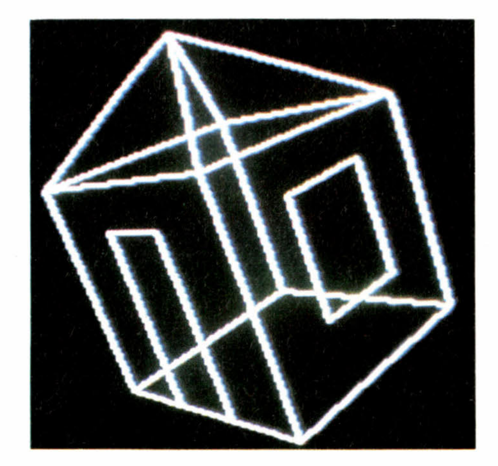
Les amateurs de jeux d'aventure font de l'anglais sans le vouloir vraiment. Un anglais en général assez réduit (get book, read book, open window, throw book, etc) ; alors pourquoi ne pas faire des logiciels de jeu destinés à l'apprentissage de la langue anglaise. Pourquoi pas en effet, si ce sont effectivement de vrais jeux ! Les programmes qui sortent aujourd'hui chez Hatier vont dans ce sens. C'est notamment le cas de *East side story,* qui transforme le joueur en détective, sur la piste d'un dangereux suspect. Evidemment, le mode conversationnel est un peu plus élaboré que d'habitude : ces premiers programmes sont écrits par des profs et des instits.
Leurs prix : entre 160 et 220 F, pour *Atari, Apple, Oric, Thomson et TI.*



QUELQUES NOUVEAUTÉS POUR SPECTRUM

• La société ERE Informatique étend sa gamme de logiciels avec « basic étendu » (cassette, 180 F) qui permet d'accéder aux instructions UNTIL... REPEAT, le ELSE de IF... THEN, PRINT USING, TRON, TROFF, ON ERROR, AUTO (numérotation automatique), RENUM (rénumérotation) et surtout PAINT qui colorie rapidement les surfaces et GIANT qui édite de grands caractères à l'écran. (Un programme équivalent est également proposé pour *Laser 200 et 310).*

• *Print +* (cassette, 120 F) permet de modifier le nombre de colonnes affichées à l'écran. L'utilisateur passe au choix, de 32 à 40 ou 64 colonnes. Ce qui est particulièrement pratique quand on pratique le traitement de texte ou les tableurs.



• *3 D Mover* est, comme son nom l'indique, un programme de création de forme en trois dimensions. Les volumes créés peuvent être affichés à l'écran sous n'importe quel angle. Ce programme a été particulièrement soigné du point de vue du mouvement : il affiche 20 images par seconde. Ce qui autorise la création de véritables séquences animées. Les tracés peuvent être conçus en langage machine ou en basic. Comme tous les programmes de ce type, les formes créées ne peuvent être coloriées (tracé blanc).

• *Vox,* programme de synthèse vocale (cassette, 180 F, en français, avec manuel), permet de faire parler son *Spectrum,* à partir de programmes en basic. L'écriture est plutôt proche de la phonétique que de l'écriture normale. Le manuel établit les correspondances.
Précisons que *Vox* permet d'enregistrer jusqu'à 39 minutes de langage parlé !

• *Master Paint* (Ere Informatique) sur cassette, 250 F, est un utilitaire de dessin. Il facilite au programmeur la réalisation de tous les graphismes et permet notamment de les sauvegarder sous forme de « fichier binaire » qui peuvent être rappelés à partir d'un programme basic. Ce qui est bien sûr la clef de tous les jeux d'aventure !

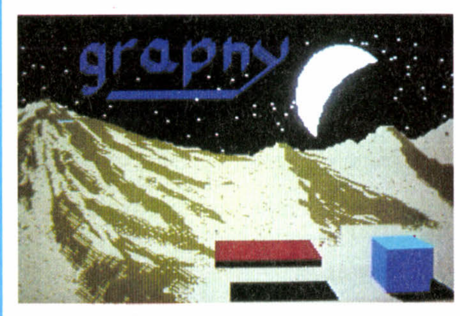
POUR LES PROS

Sinclair qui s'est tant illustré pour du matériel grand public, met sur le marché *QL*, machine pour les professionnels. D'ailleurs, aucun logiciel de jeux n'est proposé ! Il faut bien l'avouer cependant, *QL* est une machine fantastique...

MARIAGE TORTUE-SPECTRUM

Vers la fin du premier trimestre 85, le *ZX Spectrum+* pourra être associé à une tortue *Logo*. Il faut rappeler que *Logo* est à la fois un langage informatique et une conception de la pédagogie. Ce dialecte du langage LISP a été créé — pour des applications en intelligence artificielle — par le M.I.T. (Massachusetts Institute of Technology). Le programme pour *Spectrum,* plus le manuel, coûtera environ 500 F. Le prix de la tortue n'est pas encore connu.

CREER SES GRAPHISMES



Graphisto, c'est le nom d'un programme graphique pour *MSX*, édité par Sprites (23, avenue Jean-Jaurès, 92300 Levallois-Perret, tél.: (1) 270.41.92). *J&S* ne l'a pas encore testé, mais la photo qui nous a été transmise par Sprites laisse entrevoir de nombreuses possibilités. A suivre...

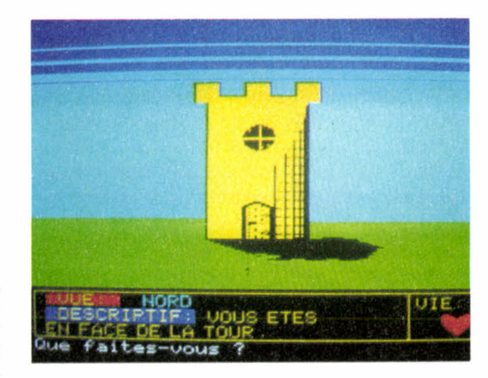
POUR TOUS

Pour sa deuxième année d'existence le Centre Micro-informatique de Villeneuve-lès-Avignon propose au public le plus large une nouvelle gamme d'activités:

1. animation-formation. Vous pourrez vous initier aux différents aspects de la micro-informatique et faire vos premiers pas sur *Oric, Thomson, T.I., TRS 80* ou *Apple.*
2. information-documentation. Pour trouver ce que vous cherchez du point de vue logiciel, matériel, formation et publications.
3. les ateliers. Les « mordus » s'y rencontreront pour élaborer des projets (création de logiciels, recherches graphiques ou musicales, etc.).

Centre international de recherche, de création et d'animation. La Chartreuse, 30400 Villeneuve-lès-Avignon. Tél.: 16 (90) 25.05.46.
Cotisation annuelle: 200 F pour les moins de 18 ans; 350 F pour les autres.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE



(édité par Loriciels).
sur cassette pour *Oric 1/Atmos*
Vous partez à la recherche d'un superbe diamant dissimulé sur une île du Pacifique par une civilisation aujourd'hui disparue... Tel est le thème de ce jeu d'aventure graphique représentant environ 120 Ko de langage machine et de Basic.
Et un graphisme soigné.

REGROUPER LES MSX

« Le groupe des utilisateurs MSX » est une association-Loi 1901 qui a pour but de promouvoir le développement des micros au standard MSX, en assurant la collecte et la diffusion des informations y ayant trait. Il assiste également les membres de l'association dans l'utilisation de leur système; centralise les attentes des « consommateurs de MSX » pour mieux les répercuter auprès des fabricants et importateurs; sans oublier — point très important — favoriser le développement des programmes et notamment de jeux. Un projet ambitieux qui est à la mesure du standard MSX.
Groupe des utilisateurs de MSX: 16, rue Charpentier 92270 Bois-Colombes, tél.: (1) 785.64.54. Adhésion: 250 F/an.

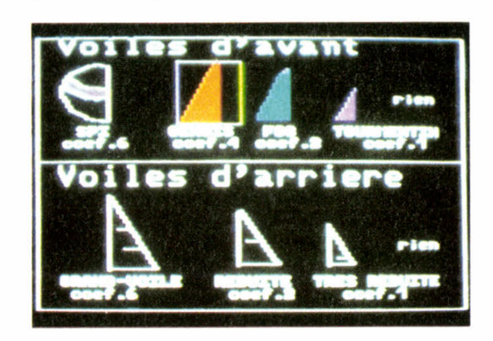
APPLE... A SEPT ANS !

Sept ans déjà... que le premier micro-ordinateur *Apple II* a été présenté à la presse (mai 1977). Et depuis, il a connu la carrière que l'on sait. Le deux millionième exemplaire vient d'être produit dans l'usine de Carrolton au Texas. L'intervention de la robotique dans cette usine permet de construire un *Apple* toutes les... six secondes ! Del Yocam, directeur général d'Apple, estime qu'il est possible d'accroître les capacités de production de l'usine.
Dernière nouveauté chez Apple, rien que pour rêver : le disque dur *ProFile* passe à 10 millions de caractères. Sa capacité de stockage équivant ainsi à 70 disquettes 5 pouces 1/4. Le prix : 19.780 F hors taxe, mais le « Kit accessoire » est inclus. (*ça change tout !*).

TRANSAT

(édité par Innelec-No man's Land - 299 F)

Transat a reçu l'un des prix du Festival de Villeneuve-lès-Avignon. Nous vous présentons ici la version pour *Apple.* C'est le plus précis des programmes de navigation que nous ayons testés.
En effet, il est bien rare que le joueur (de 1 à 3) ait le choix entre le spi, le gênois, le foc et le tourmentin, rien que pour la voile d'avant et trois types de grand-voile, normale, réduite et très réduite pour les jours de tempête. Tous les autres paramètres de la navigation sont bien sûr au rendez-vous (cap, force et direction du vent, météo et 3 niveaux de difficultés). La traversée La Rochelle (46°N - 1°W) jusqu'à Halifax (43°N, 63°W) n'est pas de tout repos. Il fau-



dra prévoir des voiles de rechange; mais pas trop, sinon le voilier serait ralenti... Une très bonne simulation.

DEUX JEUX POUR MO 5

Les programmes *Vox* (sur cassette, 180 F), *Le millionnaire* (sur cassette, 140 F) et *Mission Delta* (sur cassette, 180 F) sont désormais disponibles pour *MO 5* chez ERE Informatique.

ILS ARRIVENT...

Chez Infogrammes. (20 bis, rue Godefroy, 69006 Lyon).

- Cube informatique. Initiation au Basic *MSX* en quatre cassettes et un livret de 100 pages. Mémoire nécessaire 16 K.
- Hercule. Jeu d'arcade à thème mythologique, sur cassette. Configuration de 32 K minimum sur *MSX*.
- Assdesass. Editeur, Assembleur, désassembleur *MSX*. Pour 32 K sur cassette ou disquette.
- *Mandragore:* la version *MSX* du Grand Prix du Logiciel français décerné par le ministère de la Culture. Jeu d'aventure et de rôle.
- *Arsène Lapin:* jeu d'aventure humoristique pour *ORIC/Atmos,* pour 32 K, sur cassette (*MSX*).
- *Pilot:* simulateur de vol. Pour 32 K *MSX*, sur cassette.

PORTE-PAROLE

Carte à insérer dans l'ordinateur et disquette double-face. Pour *Apple II* 64 Ko ou *Apple IIe.* 199 F (Ediciel Matra et Hachette).

Faire parler son ordinateur. L'ensemble proposé ici aborde le domaine plus complexe de la recherche sur les sons. La mise en place du système est simple : la carte petit format (11 × 7) est insérée dans le slot 4 ; la disquette tourne 10 secondes et le programme de synthèse vocale est prêt à fonctionner.

Les phrases sont tapées en suivant les règles normales de l'écriture ou en phonétique. Une fois testées, elles peuvent être sauvegardées sous forme de fichiers intermédiaires comme autant d'éléments modulaires. Elles seront rassemblées (concaténées) pour former un fichier plus définitif qui peut être appelé dans n'importe quel programme basic par un simple BLOAD.

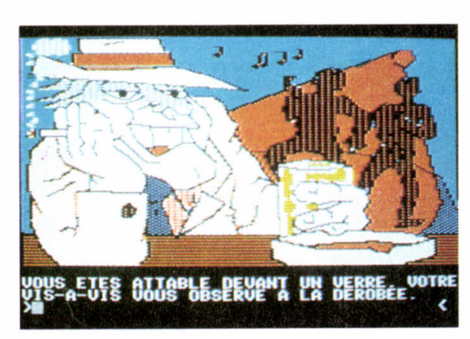
MANIFESTATIONS

- Au Palais des Congrès, Porte Maillot à Paris, se déroulera du 12 au 14 février prochain, le « Forum IBM PC ».
- du 16 au 19 février, Micro-Expo 85. Une manifestation à ne pas manquer. Pour tous renseignements : Sybex, 6-8, impasse du Curé, 75881 Paris Cedex 18. Tél. : 203.95.95.

NOUVELLE BOUTIQUE : L'EDEN

Saluons l'ouverture de ce nouveau magasin d'informatique, EDEN Informatique, qui, sur 1 500 m² (ce qui est la plus grande surface d'Europe), rassemble une impressionnante quantité d'informations pour les amateurs de micro-informatique. Au rez-de-chaussée on trouve un « mur » de jeux (les logiciels les plus classiques) ; une librairie spécialisée (1 500 titres et toute la presse informatique). Au sous-sol, divisé en « boutiques » : IBM, Apple, Thomson, les ordinateurs familiaux, Olivetti, Apricot, Exelvision et un lieu réservé aux accessoires et périphériques. Enfin, à ne pas oublier, une cafétéria et une salle de lecture. Un coin sympa (30, av. George-V, 75008 Paris, tél. : (1) 723.50.10).

LE CASSE



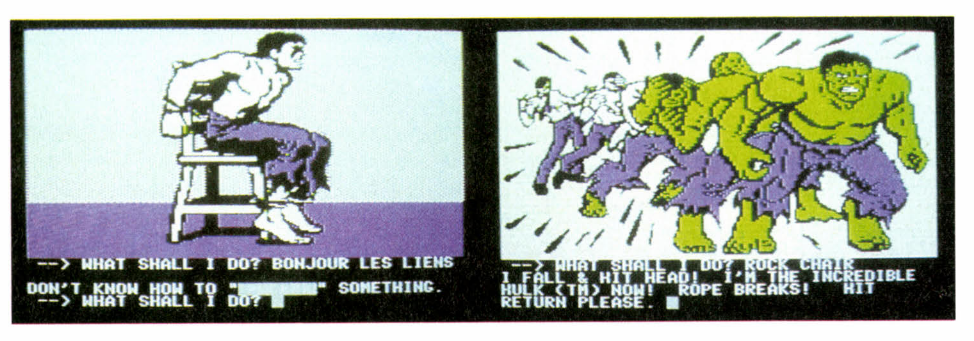


(édité par Ludia-L'intellijeu. Tél. : 16 (56) 81.50.70) pour *Apple II,* 395 F)
Le Casse est un programme de jeu d'aventure qui, comme son nom l'indique, invite le joueur à préparer le cambriolage du siècle. Il vous faudra recruter des « spécialistes » avant d'emprunter les égouts et atteindre le sous-sol de la banque et sa salle des coffres. Ce jeu, réalisé par notre collaborateur Olivier Tubach, est distribué par VI-FI Nathan.

HULK ! J'AI TROUVÉ...

On avait failli vous parler de ce jeu d'aventure sur *Apple* dans notre dernier numéro. Mais, dès la première image (photo de gauche) nous étions restés assis sans pouvoir nous détacher.

Nous ne vous dirons pas combien nous avons tapé d'odres différents pour aboutir (nous gardons cela pour la prochaine question subsidiaire de notre concours annuel...) à la séquence d'images suivantes (photo de droite). Enfin, sachez, qu'il faut taper ROCK CHAIR pour obtenir un Hulk bien vert.



FEUILLETÉS POUR VOUS...

Les grands classiques du jeu pour votre Apple, par Bob Connors et Sam Edwards, (traduit), Inter Editions, 87, avenue du Maine, 75014 Paris. 72,00 F
Trente titres (et listings) sont au programme de cet ouvrage spécifique de *Apple II.* On y trouve un jeu d'aventure (deux heures de frappe au clavier) ; *Qui vive,* jeu de pions original, inventé par un certain Eugène de Wolf, à jouer contre le micro ; la Boîte noire, Formule 1, un mini-mancala et une course de chevaux, et quelques autres, dépassant rarement une page et demie de listing (chaque page comptant au plus 44 lignes numérotées).

ZX Spectrum à la conquête des jeux ! par Alain Perbost ; éditions Eyrolles, 85 F.
Equilibré avec soin, ce livre s'adresse aux programmeurs débutants, sans pour autant consacrer un chapitre à l'« Histoire de l'informatique » ; il permet de programmer aussi bien des jeux d'adresse, que des jeux de réflexion. L'ouvrage débute sur le déplacement d'un mobile à l'écran. Il continue sur l'usage de la fonction PRINT OVER qui permet d'afficher plusieurs caractères en un même point de l'écran, puis sur « la saisie directe au clavier » et l'usage des manettes de jeu. Ces informations de base servent dans de très nombreux jeux et sont indispensables au joueur qui désire un tant soit peu maîtriser sa machine. Un jeu d'aventure — un vrai — attend le lecteur sur 10 pages de listing et quatre d'explications. Quelques jeux de pions en solitaire agrémentent un ensemble satisfaisant.

Programmatique, initiation à la programmation méthodique, par Chantal et Patrice Richard ; éditions Belin.
« L'apprentissage d'un langage de programmation ne suffit pas pour bien programmer ». C'est à partir de cette constatation que les auteurs ont été amenés à préciser les notions de base d'une « programmatique », d'un art de bien programmer, de l'analyse du problème à la programmation, en passant par l'algorithmique. La moindre des choses était bien que l'ouvrage reflète ce souci de clarté. C'est effectivement le cas et les programmeurs en herbe tireront un immense profit de cette lecture. Une méthode d'écriture logique des programmes appelée ALADIN (ALgorithmique Arborescente pour Débutants en Informatique) permet de franchir aisément le pas qui sépare l'idée du programme de sa réalisation.

Jeux sur Commodore 64, édition française d'un livre canadien, éditions Belin.
Les vingt-et-un jeux proposés dans cet ouvrage font aussi souvent appel à la réflexion qu'à l'adresse. Nous avons particulièrement remarqué *La fuite,* un jeu de blocage sur un réseau. L'ordinateur acquiert de l'expérience à mesure qu'il joue ! Un jeu du Moulin, un labyrinthe et un jeu de stratégie pour deux à quatre joueurs — *Les bâtisseurs de chemins de fer* —, sont les meilleurs jeux proposés. Les listings ne dépassent jamais trois pages.

isola

***Isola**, les plus ludiques d'entre vous le savent, n'est rien d'autre qu'un célèbre jeu de réflexion. Ce que nous vous proposons aujourd'hui, c'est sa version informatisée, facilement adaptable à tout micro.*

Le jeu se pratique sur un damier de 8 cases sur 6.
A chaque tour de jeu, vous déplacez votre pion dans une des 8 directions, puis détruisez une case du damier. Vient ensuite le tour de la machine qui procède de même. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'une des pièces ne puisse plus bouger. Le joueur ainsi bloqué a alors perdu.
Quelques informations supplémentaires sont nécessaires pour jouer. D'abord le déplacement de votre pièce : la machine vous demande de taper un chiffre de 1 à 8 ; il correspond à la direction que vous voulez prendre.

8 1 2
7 3
6 5 4

Ensuite, le programme vous interroge sur le numéro de la case que vous voulez rendre inutilisable. Il faut alors taper deux chiffres, l'un correspondant à l'axe horizontal, l'autre à l'axe vertical. Ainsi, la case en haut à gauche sera numérotée 11 en haut à droite 61.
Nanti de ces quelques règles, il ne vous reste plus qu'à taper le programme et à jouer.
Pour ceux d'entre vous, qui auraient l'intention d'améliorer ou de modifier la stratégie de ce programme, voici quelques renseignements qui vous feront gagner du temps. Avant de déplacer sa pièce, ou de bloquer une case, le programme analyse, pour chaque direction et dans un avenir de trois coups (en faisant abstraction du fait que vous puissiez jouer), le nombre de cases qui restent libres. Ce sont toutes les lignes de programme faisant référence à une boucle : FOR A = 1 TO 9.
Après avoir pour chaque direction, référencé le nombre de cases disponibles, il fait son choix pour celles qui offrent le plus de degrés de « liberté » (lignes 560 à 630).
Pour le choix de la case à détruire, le programme utilise la même analyse (donc les mêmes lignes de programme) et bloque la direction vous donnant accès au plus grand nombre de cases.
Ce programme a été réalisé sur *Apple*, aussi certaines instructions peuvent-elles différer aux autres machines. Voici les modifications à apporter selon votre machine.
L'instruction GET (saisie d'un caractère au clavier) doit être remplacée par INKEY$, pour *Alice, Color Génie, Dragon 32, Pet, TRS 80 II, Génie, ZX81, ZX Spectrum*, ou tout simplement INPUT.
L'instruction HOME (efface l'écran) est équivalente à CLS.
L'instruction HTAB X: VTAB Y: PRINT « Votre coup... » qui positionne un texte à l'écran doit être remplacée par PRINT AT X, Y sur *Spectrum, Dragon, MC 10, Laser;* par PLOT X, Y sur *TRS* et *Hector;* par POSITION X, Y sur *Atari* et LOCATE X, Y sur TO7.

```
10  HOME : REM CLS
30  DIM C(12,16)
80 C(3,1) = 1:C(4,8) = 1:T = 1:X1
     = 3:Y1 = 1:Z1 = 3:B1 = 1:X2
     = X1:Y2 = Y1:Z2 = Z1:B2 = B
    1
90 X1 = 4:Y1 = 8:X2 = 4:Y2 = 8: HOME
    : GOSUB 3000
100  ON T GOTO 120,200,180
110  REM =<DEPLACE.PION.JOUEUR>=
120  HOME : GOSUB 3000
125  HTAB 1: VTAB 21: PRINT "VOTR
    E COUP ?": PRINT "(1 A 8 OU
    0 SI VOUS AVEZ PERDU)": INPUT
    "";A$: IF  ASC (A$) < 48 OR
     ASC (A$) > 56 THEN 120
140 A =  VAL (A$): IF A = 0 THEN
     PRINT "VOULEZ-VOUS REJOUER
    ?": GET A$: IF A$ = "N" THEN
     END
150  IF A = 0 AND A$ = "O" THEN 4
    0
160  HTAB 1: VTAB 17: PRINT "*": HTAB
    1: VTAB 21: ON A GOTO 310,32
    0,330,340,350,360,370,380
180 C(X2,Y2) = 0:A = 1:S = 1:M =
    1: GOTO 160
190  REM <MACHINE.BLOQUE.CASE>
200 A = 1:S = 1:M = 1:W = 1:Y2 =
    B2:X2 = Z2:X1 = X2:Y1 = Y2: GOTO
    160
210 C(X1,Y1) = 2:W = 0:T = 3:B3 =
    X1:C = Y1:X1 = Z1:Y1 = B1:X2
     = X1:Y2 = Y1
220  GOTO 290
230  REM =<JOUEUR.BLOQUE.CASE>=
240  HOME : GOSUB 3000
245  HTAB 1: VTAB 21: PRINT "TAPE
    Z LES COORDONNEES": PRINT "D
    E LA CASE A DETRUIRE :";: INPUT
    "  X=";B$: HTAB 26: VTAB 23:
     INPUT "Y=";C$
250 B3 =  VAL (B$):C =  VAL (C$)
260  IF B3 < 1 OR B3 > 6 OR C < 1
     OR C > 8 THEN 240
270  IF C(B3,C) = 2 THEN 240
280 C(B3,C) = 2
290 B3 = B3 * 2:C = C * 2: HTAB B
    3 - 1: VTAB C - 1: PRINT "X"
    ;: GOTO 100
300  REM ==<ANALYSE.COUP>==
310 Y1 = Y1 - 1: GOTO 390
320 X1 = X1 + 1:Y1 = Y1 - 1: GOTO
    390
330 X1 = X1 + 1: GOTO 390
340 X1 = X1 + 1:Y1 = Y1 + 1: GOTO
    390
350 Y1 = Y1 + 1: GOTO 390
360 X1 = X1 - 1:Y1 = Y1 + 1: GOTO
    390
370 X1 = X1 - 1: GOTO 390
380 Y1 = Y1 - 1:X1 = X1 - 1
385  HTAB 1: VTAB 17: PRINT " "
390  IF X1 < 1 OR X1 > 6 OR Y1 <
    1 OR Y1 > 8 THEN 490
400  IF C(X1,Y1) = 2 THEN 490
410  IF M = 3 THEN X1 = X4:Y1 = Y
    4: NEXT G
420  IF M = 2 THEN X4 = X1:Y4 = Y
    1:M = 3:L = A:A = 0: FOR G =
    1 TO 9: IF G = 9 THEN A = L:
    M = 2:X1 = X3:Y1 = Y3: NEXT
    A
430  IF M = 3 THEN A = A + 1: GOTO
    160
440  IF S <  > 0 THEN S = A:X3 =
    X1:Y3 = Y1:M = 2: FOR A = 1 TO
    9: IF A = 9 THEN X1 = X2:Y1 =
    Y2:A = S + 1:M = 1: GOTO 540
450  IF S <  > 0 THEN 160
460  IF W = 1 THEN 210
470 C(X1,Y1) = 1:C(X2,Y2) = 0: IF
    T = 1 THEN Z2 = X1:B2 = Y1:X
    1 = Z1:Y1 = B1:X2 = X1:Y2 =
    Y1:T = 2: GOTO 240
480 Z1 = X1:B1 = Y1:T = 1:Y2 = B2
    :X2 = Z2:X1 = X2:Y1 = Y2: GOTO
    100
490 X1 = X2:Y1 = Y2
500  IF M = 0 THEN 100
510  IF M = 1 THEN D(A) = 64:A =
    A + 1: GOTO 540
520  IF M = 3 THEN D(S) = D(S) +
    1:X1 = X4:Y1 = Y4: NEXT G
530 D(S) = D(S) + 7:X1 = X3:Y1 =
    Y3: NEXT A
540  IF A = 9 THEN 570
550  GOTO 160
560  REM =<RECH.MEILLEUR.COUP>=
570 S = 0:M = 0:C = 0
580  FOR A = 1 TO 8: IF D(A) = C THEN
    620
590  IF S <  > 0 THEN 630
600  NEXT A:C = C + 1: IF C < 64 THEN
    580
610  PRINT "VOUS AVEZ GAGNE...!":
     END
620 S = S + 1:S(S) = A: NEXT A
630 A =  INT ( RND (1) * S) + 1:A
     = S(A): FOR S = 1 TO 8:D(S)
     = S(A): FOR S = 1 TO 8:D(S)
     = 0: NEXT S:S = 0: GOTO 160

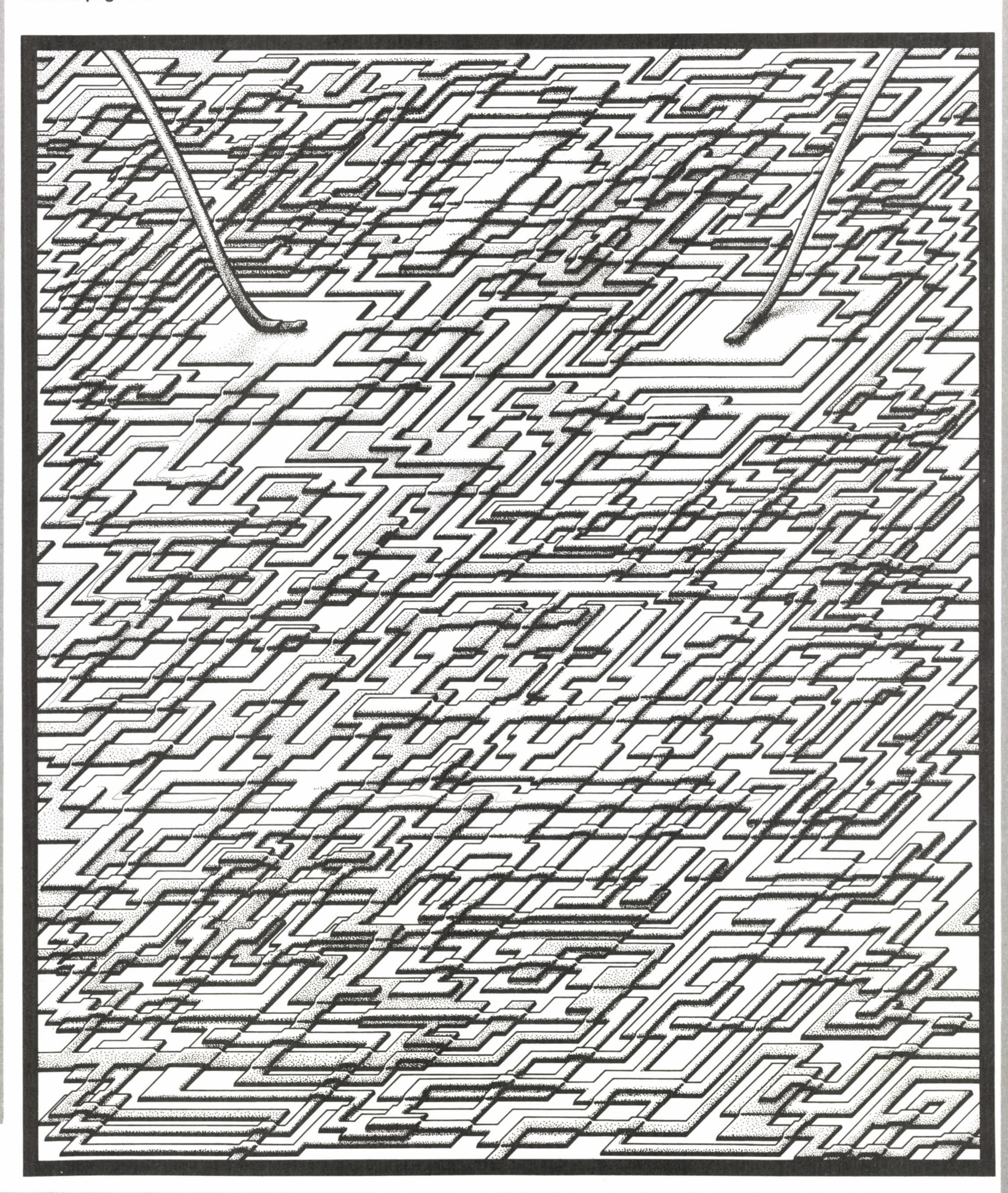
680  HOME : GOSUB 3000
2000  REM ===<AFFICHAGE>===
3000  FOR Y = 1 TO 8: FOR X = 1 TO
    6
3010  IF C(X,Y) = 0 THEN  PRINT "
    . ";: GOTO 3100
3015  IF C(X,Y) = 1 THEN  PRINT "
    * ";: GOTO 3100
3020  IF C(X,Y) = 2 THEN  PRINT "
    X ";: GOTO 3100
3100  NEXT X: PRINT : PRINT : NEXT
    Y
3110  RETURN
```

Laurent Schwartz

CONTACT !

Voici une représentation de l'intérieur d'un circuit intégré. Un immense réseau à l'échelle du micron est « imprimé » sur une pastille de silicium de quelques millimètres de large ; des électrodes y prennent contact pour permettre la communication avec l'extérieur et le tout forme ce que l'on appelle une « puce ».
Quel chemin doit parcourir une information pour passer d'une électrode à l'autre ?

solution page 113



LE GRAND BOND EN AVANT DES DAMES CHINOISES

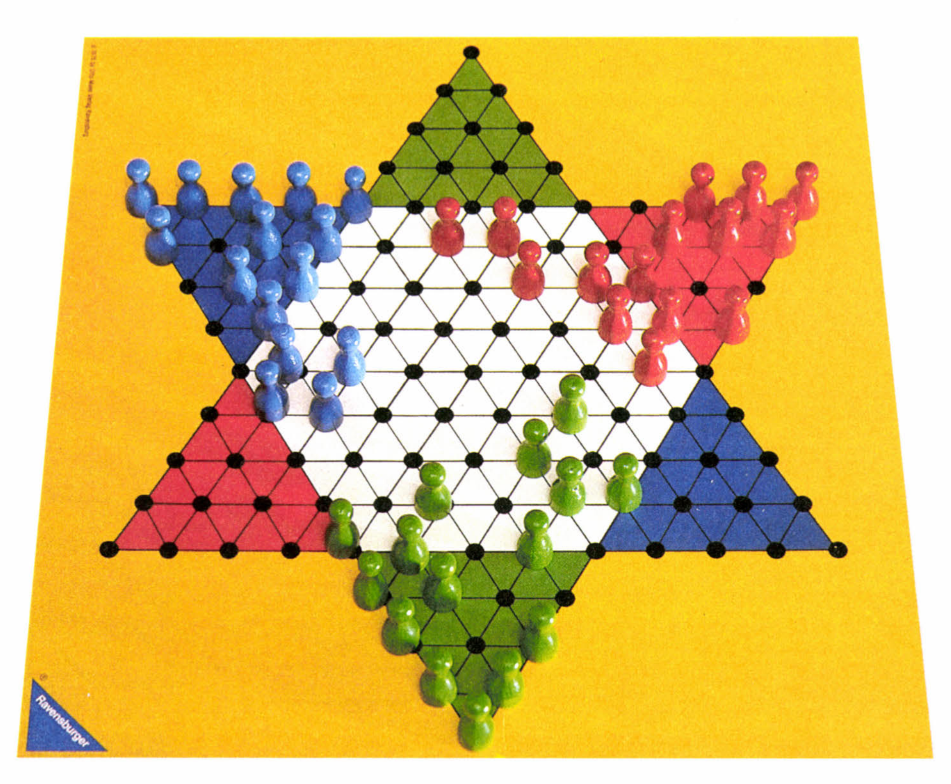
Ce jeu classique, pourtant parmi les plus intéressants, n'avait jamais su déclencher l'enthousiasme des stratèges. Une petite modification des règles, d'apparence anodine, risque de rapidement le mettre en vedette.

Il en est des jeux comme de toutes choses. Les mauvais peuvent connaître le succès, mais il sera éphémère. Et les bons peuvent rester longtemps méconnus, mais leur heure de gloire arrivera tôt ou tard. Souvent par un simple changement de nom, comme pour le reversi devenu *Othello* et le gomoku ninuki rebaptisé *Pente*. Parfois, il faudra de plus une légère modification de la règle. Le principe de base était bon, mais le mécanisme souffrait d'une lourdeur qui décourageait le public. C'est sans doute le cas des dames chinoises.

Il s'agit là d'un excellent jeu, pratiqué depuis le siècle dernier sur un plateau carré en Europe du Nord sous le nom de *Halma* ou en Extrême-Orient sur un terrain en forme d'étoile. Nous vous l'avions déjà présenté et chaudement recommandé dans notre numéro 5*.

Pourtant, il faudra bien reconnaître que jusqu'à une période très récente, les dames chinoises ne bénéficiaient pas en France des faveurs des amateurs de jeux de réflexion. Sans doute à cause d'une certaine lenteur dans le déroulement d'une partie. Ce n'est pas par hasard si le jeu suscite depuis quelques mois un regain d'intérêt, avec une légère variante des règles qui le rend beaucoup plus dynamique. Cette fois, il est vraiment temps de vous mettre aux dames chinoises !

**hélas épuisé.*



LA RÈGLE DE BASE

type de jeu : parcours sans prise
nombre de joueurs : de 2 à 6
matériel :
- 10 billes (ou pions) par joueur ;
- le terrain est une étoile à 6 branches constituée de 6 triangles identiques comprenant chacun 10 trous et un hexagone central en comprenant 61.

le jeu : en position initiale, les billes de chaque joueur occupent les trous du triangle de la couleur correspondante.
but du jeu : être le premier à avoir amené ses dix billes dans le triangle opposé à son triangle de départ.
déplacements : à tour de rôle, chaque joueur joue l'une de ses billes qu'il peut déplacer de deux manières différentes :
- soit en la posant dans un des six trous adjacents. Sur le diagramme 1, la bille 1 peut être posée sur un des six trous de **a** à **f** ;
- soit en sautant une ou plusieurs fois par-dessus les billes présentes sur le terrain, quelle que soit la couleur de ces billes. Pour sauter, il faut et il suffit qu'il y ait une bille dans un des six trous adjacents et que le trou situé juste derrière cette bille soit vide. Ainsi sur le diagramme 2 la bille 1 peut sauter en **a.**

On peut, dans le même coup, répéter cette opération autant de fois que possible. Ainsi, la bille 1 peut sauter jusqu'en **b.**
Une bille a le droit de passer au cours d'un déplacement par un triangle qui n'est pas son triangle d'arrivée, mais elle ne peut s'y arrêter.
On doit toujours laisser au moins un trou libre dans son triangle de départ, c'est-à-dire le triangle d'arrivée du joueur d'en face.

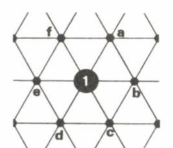


Diagramme 1

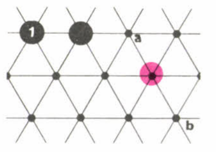


Diagramme 2

LA NOUVELLE RÈGLE

Il n'y a qu'une seule modification : elle concerne la manière de sauter.
Pour qu'une bille puisse sauter par-dessus une autre bille, il n'est plus nécessaire que cette dernière soit dans un trou adjacent ; elle peut être située plus loin, dans une des six directions hexagonales. Le point d'arrivée du saut est symétrique de la bille à sauter et doit bien entendu être vide, de même que tous les trous intermédiaires.

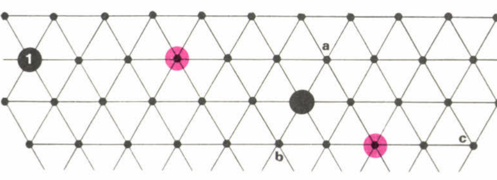


Diagramme 3 : *la bille noire 1 peut sauter jusqu'en c, en passant par a et b.*

PARTIE COMMENTÉE

Voici le début d'une partie jouée avec la nouvelle règle.
A deux joueurs, il est possible de se partager chacun trois couleurs, mais on peut jouer aussi avec une couleur chacun. Dans ce cas, les autres billes sont retirées du jeu et on a, au départ, la position du diagramme 4.
Notation de la partie : chaque coup est noté de la manière suivante : numéro de coup - position initiale - (billes sautées) → position nouvelle - (éventuellement : position dans le triangle d'arrivée).
Le diagramme 5 montre la position après 10 coups.
4. Le noir saute pour la première fois à distance, au-dessus de 9'. Le rouge pourrait jouer 2 (9, 8', 5') → 2', mais il donnerait au noir un trop bon coup : 6 (10, 7', 2') → 6'.
5. Le noir aurait dû jouer la bille 2 (5, 8, 4', 7', 5') → 2', qui arrive au même point que 7', mais en partant de plus loin, mais cette imprécision n'a pas de conséquence fâcheuse, puisque la bille 2 réalise un joli parcours au coup suivant.
6. Le noir rentre la bille 2 dans le triangle d'arrivée rouge.
7. Le rouge rentre lui aussi une bille.
8. Sauter par-dessus 1'' ne fait pas avancer la bille 6, mais la centralise et prépare quelques bons parcours.
9, 10. Le rouge profite beaucoup plus que le noir de la bille-pivot en 6' et s'assure un net avantage.
Les deux joueurs, au cours de ces dix premiers coups, ont toujours sauté. La partie s'anime très vite puisque dès le 5e coup, le noir utilise les billes rouges et qu'une bille est rentrée dès le 6e coup.

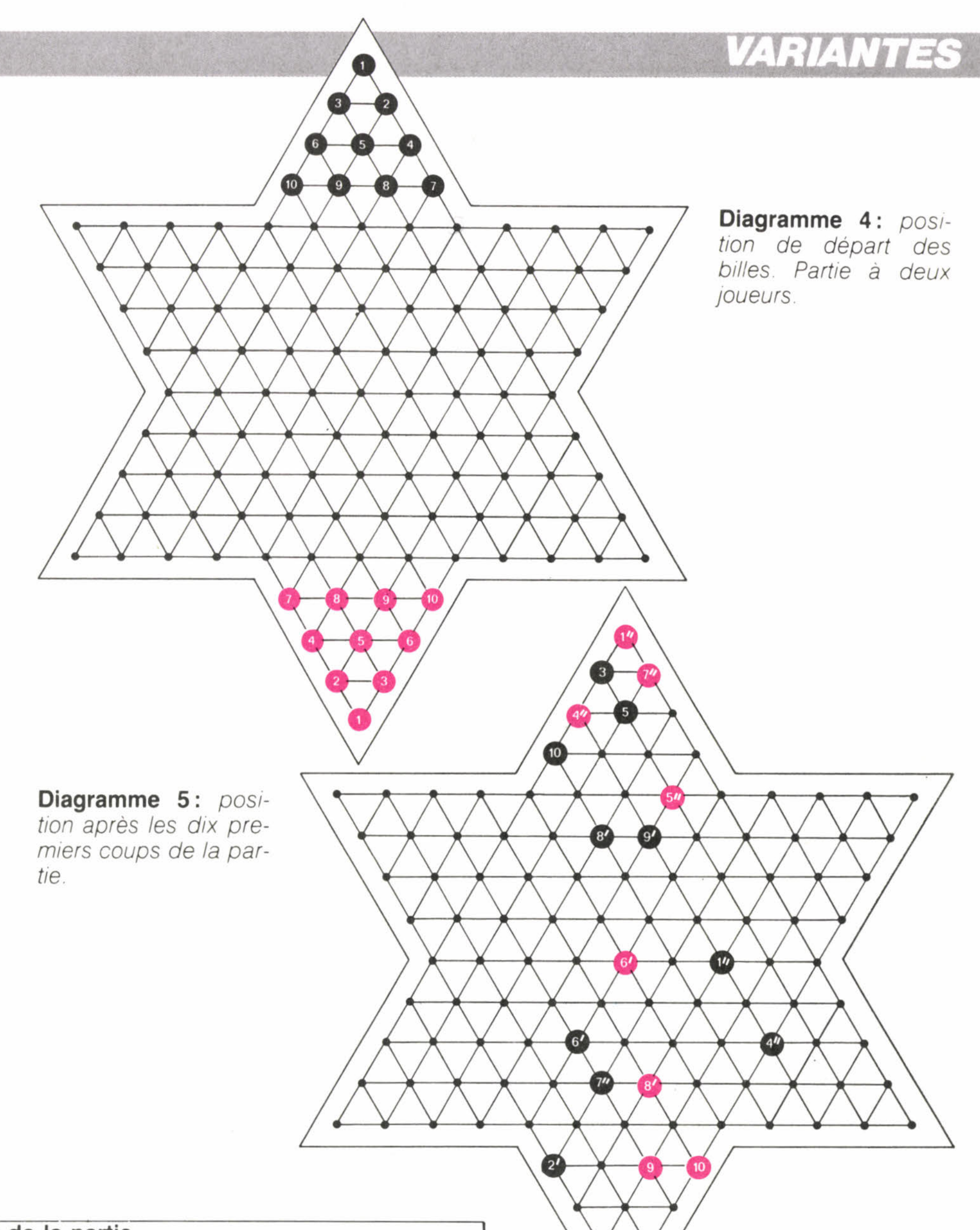


Diagramme 4 : *position de départ des billes. Partie à deux joueurs.*

Diagramme 5 : *position après les dix premiers coups de la partie.*

notation de la partie	
Noir	Rouge
1. 4 (7) → 4'	4 (8) → 4'
2. 1 (2, 8) → 1'	8 (4') → 8'
3. 9 (1') → 9'	5 (9, 8') → 5'
4. 7 (4', 9') → 7'	7 (5') → 7'
5. 7' (9', 7', 5') → 7''	5' (7', 4') → 5''
6. 2 (5, 8, 4', 7', 7'') → 2' (7)	1 (2, 2') → 1'
7. 1' (9', 7') → 1''	7' (9', 5) → 7'' (2)
8. 4' (5'', 9', 1'') → 4''	6 (10, 4'', 1'') → 6'
9. 6 (5, 8, 9', 6') → 6'	1' (4', 6', 10, 2) → 1'' (1)
10. 8 (5'', 9') → 8'	4' (9, 10, 6', 10) → 4'' (6)

Les avantages de la nouvelle variante sont clairs à travers cet exemple : jeu nettement plus aéré, et possibilités de parcours démultipliées.

Le simple fait d'étendre les possibilités de déplacement des billes entraîne des conséquences spectaculaires.

— Le nombre de coups nécessaires pour « rentrer » dans son triangle d'arrivée est nettement inférieur.
— Il n'y a presque jamais de magma central, contrairement à ce qui se passe dans la variante classique.
— Les parcours sont plus variés et spectaculaires.
— Une bille retardataire a plus de chances de rentrer miraculeusement... mais si le miracle ne se produit pas, les conséquences sont encore plus catastrophiques.
— L'importance des cousinages est encore accrue.

Je m'explique sur ce dernier point, qui est techniquement capital. Une bille qui ne fait que sauter, arrive toujours dans un trou « cousin » : par exemple les billes 1, 4, 6 noires du diagramme sont cousines, et leur trou d'arrivée naturel est 1, 4 ou 6 du triangle rouge. Mais si au lieu de sauter, une bille est déplacée d'un cran, elle passe dans une trame différente. Si la bille 1 est déplacée en 2, elle devient cousine des billes 2, 7, 9. Malheureusement, à l'arrivée il n'y a que trois trous disponibles ; il faudra perdre un coup en déplaçant une bille pour rétablir l'équilibre.

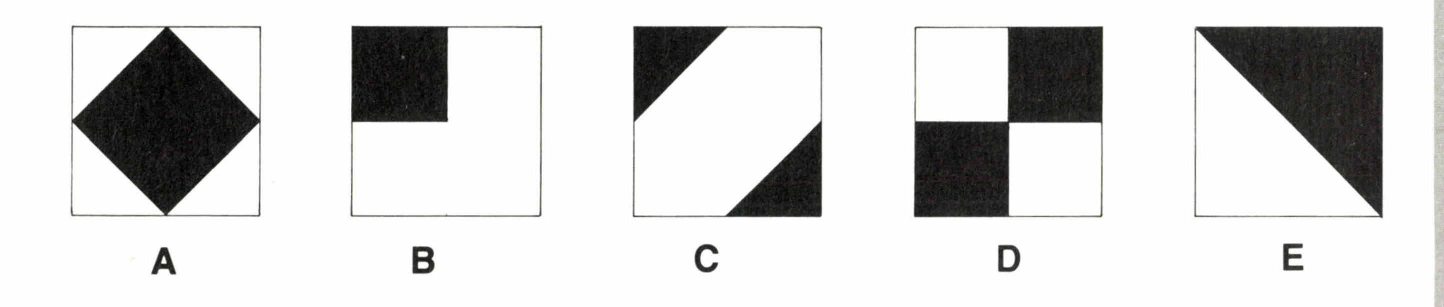
Dans le jeu classique, cette « loi » a déjà son importance ; on peut néanmoins se permettre pas mal de déplacements sans saut, parce qu'en moyenne le nombre de coups nécessaires pour rentrer une bille est compris entre 3 et 4. Dans la variante « moderne » cette moyenne tombe en-dessous de 3, ce qui conduit nécessairement à essayer de limiter le nombre de déplacements sans saut, et à attendre ou provoquer le débloquage d'un parcours-miracle.

Pierre Aroutcheff

JEUX DE PAPIER

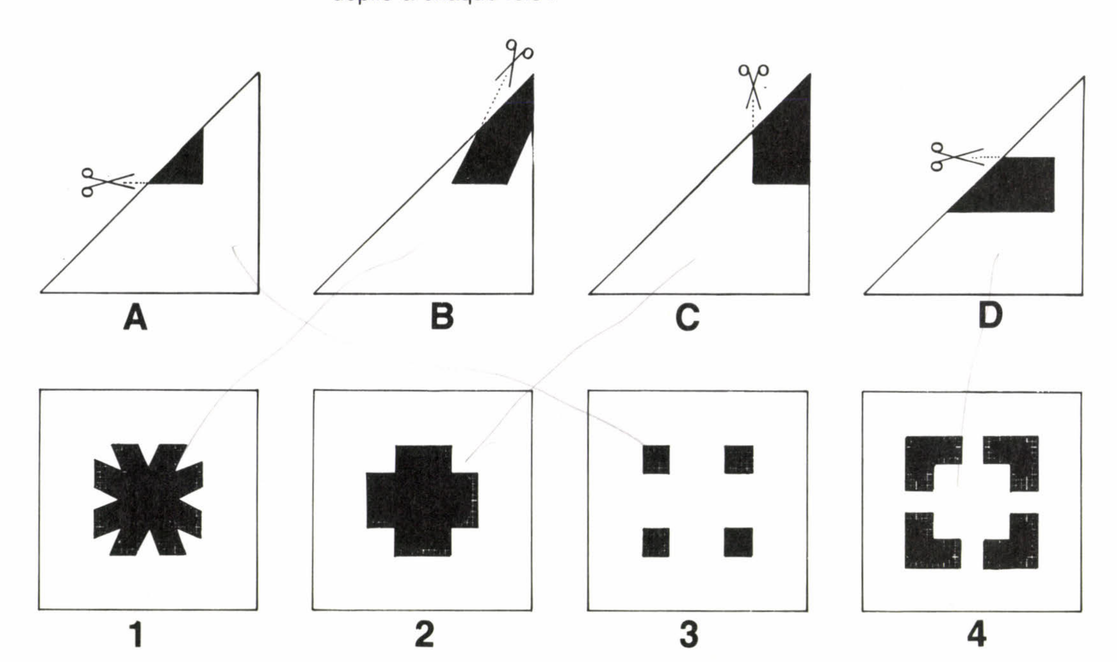
PLIAGES...

Une feuille de papier carrée, noire d'un côté, blanche de l'autre, est pliée le nombre minimum de fois pour obtenir un carré plus petit avec des formes noires et blanches précises. Pour obtenir les 5 formes ci-dessous, la feuille a été pliée, deux fois dans un cas, trois, quatre, cinq, et six fois dans les autres.
Pouvez-vous attribuer à chaque dessin le nombre de fois que le papier a été plié ? (Bien que tous les carrés soient dessinés de la même taille, ils peuvent être plus ou moins grands). Pour vérifier vos solutions, essayez de plier...



... ET DÉCOUPAGES

Une feuille de papier carrée est pliée en deux en diagonale, puis en deux de nouveau, puis encore en deux une troisième fois pour former un triangle 1/8 de la taille originale du carré.
Si ces triangles étaient découpés comme indiqué, à quoi ressemblerait le papier déplié à chaque fois ?



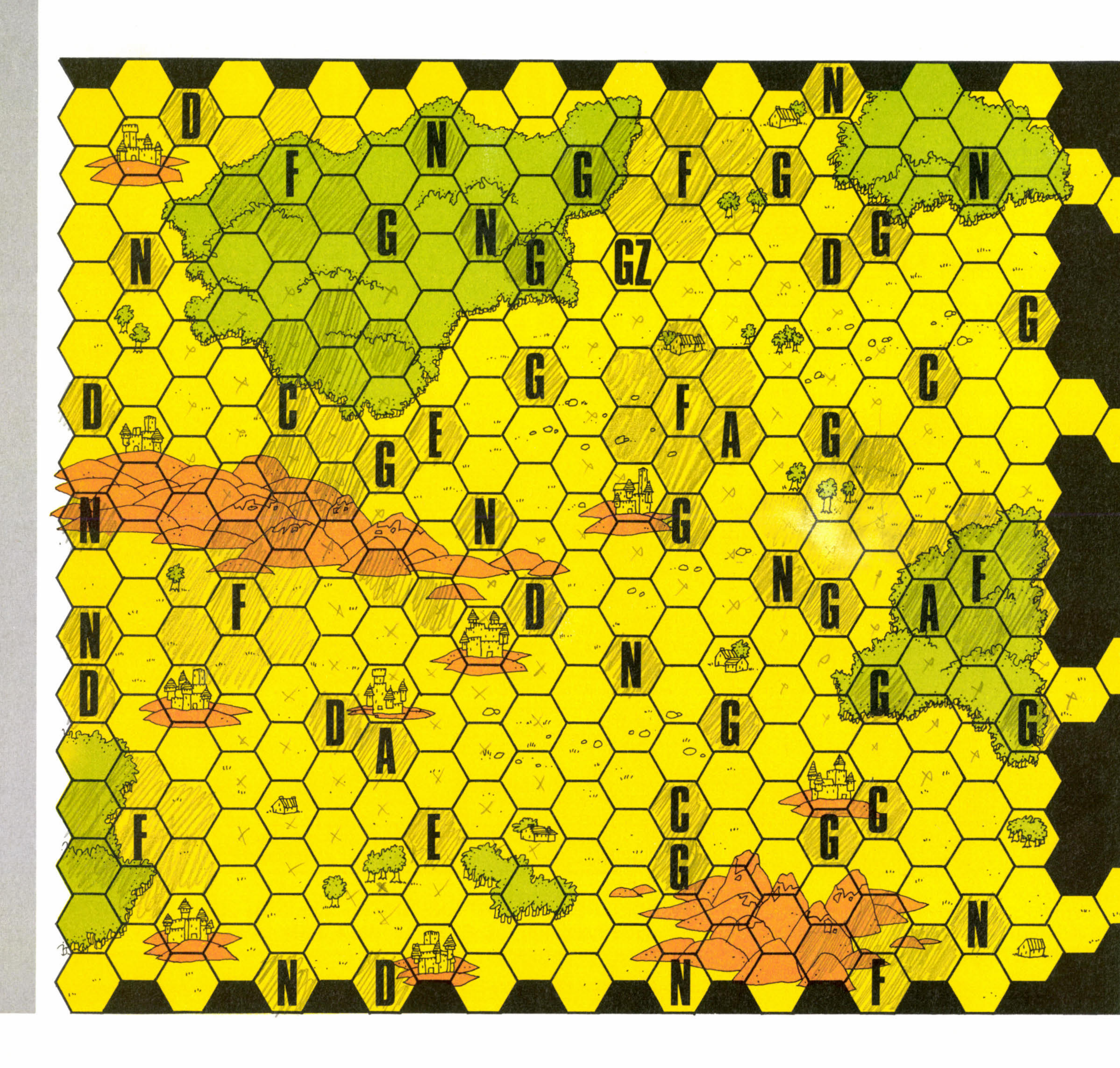
solutions dans le prochain numéro



Légendes des Mille et Une Nuits
une nouvelle civilisation
pour le jeu de rôle français
Legendes
Les Tours du Silence
Légendes des Mille et Une Nuits
Cet ouvrage prestigieux comprend :
• LES LÉGENDES DES MILLE ET UNE NUITS, qui contient tous les renseignements nécessaires pour animer des personnages dans cette nouvelle civilisation.
• Un scénario complet : LES TOURS DU SILENCE.
• Une fiche de personnage.
• Un complément pour l'écran du Maître de Légendes.
édité par
JEUX DESCARTES
En vente dans les meilleures boutiques de jeux ou à l'aide du bon ci-dessous.
Veuillez m'envoyer... exemplaire(s) de « LEGENDES DES MILLE ET UNE NUITS » au prix de 209 F, franco de port.
A retourner accompagné du règlement par chèque bancaire, C.C.P. ou mandat à JEUX DESCARTES 5, rue de la Baume 75008 Paris.
Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... Ville .... Pays ....
Pour mieux apprécier Légendes procurez-vous « Les accessoires Légendes 95 F franco de port (115 F si commandé séparément).
Offre valable également pour la Belgique et la Suisse.

AU PAYS DE MOOO

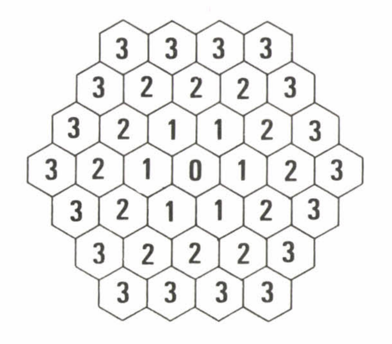
Le messager du Seigneur du Pays de Mooo vient de mourir dans vos bras. Il n'a eu que le temps de vous dire que son maître souhaitait vous voir... Et vous ignorez où se trouve le château. Traverser le Pays de Mooo est dangereux. Des esprits maléfiques et des monstres malveillants y habitent. Personne n'a voulu vous servir de guide... Vous avez toutefois trouvé sur le messager cette carte ci-dessous, et quelques informations. Vous êtes en GZ.
Monstres : vous ne pouvez pas passer sur une case où se tapit un Gnorll. Vous ne pouvez pas longer ou passer sur une case où se cache un Flourt.
Esprits : vous ne pouvez franchir une case où se trouve un Ajdar, Czaîn, Dmihal, Eptecq, ou Nrebth. De plus, ils font planer autour d'eux des ondes maléfiques : vous ne pouvez pas traverser les zones où deux esprits au moins conjuguent leurs ondes, sinon, ces ondes n'ont aucun effet...



Un seul chemin conduit sans encombre au Château du Seigneur de Mooo.
Saurez-vous trouver le chemin qui y conduit, sans rencontrer un monstre, ni subir l'influence des esprits ?

Zones infranchissables	
Adjar (A)	0
Czaîn (C)	0
Dmihal (D	0
Eptecq (E)	0
Flourt (F)	0 + 1
Gnorll (G)	0
Nrebth (N)	0

Zones d'influence des esprits	
Adjar (A)	3
Czaîn (C)	1 et 2
Dmihal (D)	2
Eptecq (E)	2 et 3
Nrebth (N)	1



Les 4 zones définies par une case (0)

Solution dans le prochain numéro

CANNON BALL

Connaissez-vous le football américain? De toute manière, ce n'est pas trop important... Voici un petit jeu qui vous mettra très vite dans le bain...

nombre de joueurs : 2

matériel :
- le plateau ci-contre ;
- sept pions par joueur ;
- un pion-ballon ;
- un dé.

but du jeu :

être le premier à marquer trois essais. Deux équipes de sept joueurs s'affrontent. Au début de la partie, les pions-joueurs sont placés sur le terrain sur les cases marquées d'un point blanc. Et le pion-ballon au centre.

- **le terrain :**

il se compose de 195 cases (13 × 15) alternativement claires et foncées. Il est divisé en trois zones horizontales : une d'attaque ou de défense (6 cases de long) ; une médiane (3 cases) et une de défense ou d'attaque (6 cases).

L'en-but est au-delà de la ligne de but, située entre les deux poteaux (points noirs). Chaque équipe a sa zone de défense en deçà de la zone médiane, et sa zone d'attaque au-delà de celle-ci. Un joueur ne peut marquer un essai qu'à partir de sa zone d'attaque. Les joueurs et le ballon peuvent évoluer sur toutes les cases du terrain ; seul le ballon (c'est-à-dire le joueur porteur du ballon) peut pénétrer dans l'en-but.

- **les déplacements :**

chaque équipe, à son tour, doit :

— soit déplacer deux de ses joueurs, sans conquête du ballon, c'est un déplacement « tactique » ;

— soit enchaîner le déplacement d'un de ses joueurs avec la conquête du ballon et la passe de celui-ci à un co-équipier.

Déplacement tactique des joueurs, c'est l'occupation stratégique du terrain. Les joueurs peuvent se déplacer d'une ou plusieurs cases en ligne droite, horizontalement, verticalement ou en diagonale : 8 directions sont donc possibles. Il n'y a pas de limite aux déplacements des joueurs ; ceux-ci peuvent librement passer de leur zone de défense, à la zone médiane ou à leur zone d'attaque et inversement.

Déplacement d'attaque des joueurs ou passe du ballon. Pour conquérir le ballon, il faut parvenir sur la case occupée par celui-ci avec l'un des joueurs (dit joueur-attaquant) ; il déplacera alors le ballon en ligne droite.

Une action de jeu avec conquête et passe du ballon comporte :

— le déplacement d'un joueur qui vient sur la case du ballon : les ballon et joueur sont alors sur la même case ;

— la passe du ballon en ligne droite, d'une ou plusieurs cases, dans l'une des huit directions possibles à partir de cette position, vers l'un des équipiers de l'attaquant, sur lequel il se pose ;

— un nouveau déplacement du ballon qui permet : soit un dégagement vers une case libre sur laquelle il s'arrête ; soit une passe à un co-équipier qui sert de relais et passe à nouveau (il peut donc y avoir plusieurs passes successives).

Toutes ces phases constituent un seul coup, qui doit toujours se terminer par un dégagement du ballon sur une case libre ou par un essai.

Les déplacements, la conquête du ballon, les passes et le dégagement peuvent s'effectuer sans limitation de distance sur toutes les cases du terrain. Cependant, l'essai ne peut partir que d'un joueur déjà dans la zone d'attaque.

La conquête du ballon doit toujours être suivie d'au moins une passe, puis d'un dégagement vers une case libre. Il n'est donc pas question de conquérir le ballon, si aucune passe n'est possible. Une exception cependant : un joueur peut marquer directement un essai après avoir conquis le ballon en zone d'attaque.

Lorsqu'une équipe a 3 joueurs, ou plus, au contact du ballon, elle devra le déplacer au coup suivant.

Généralités :

— il ne peut y avoir qu'un joueur par case ;

— ni les joueurs, ni le ballon ne peuvent passer par-dessus une case occupée ;

— il n'y a pas élimination de joueurs adverses ;

— dans une même phase de jeu, un joueur ne peut faire l'objet que d'une seule passe ;

— le « une-deux » : le ballon peut être passé au joueur qui l'avait initialement conquis ;

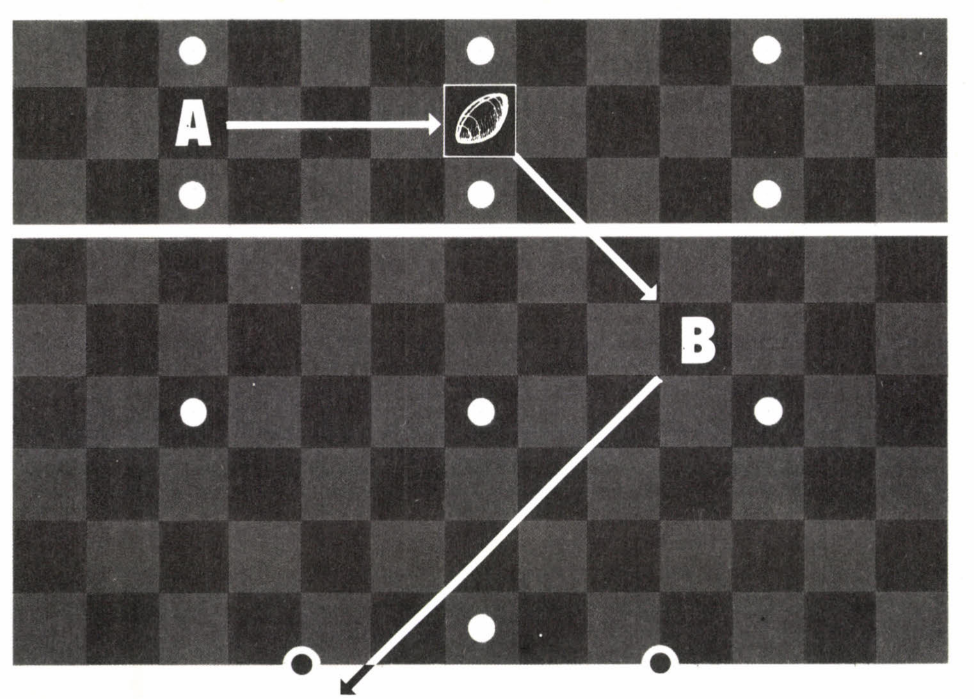
— l'essai est marqué, lorsque le ballon franchit la ligne de but ;

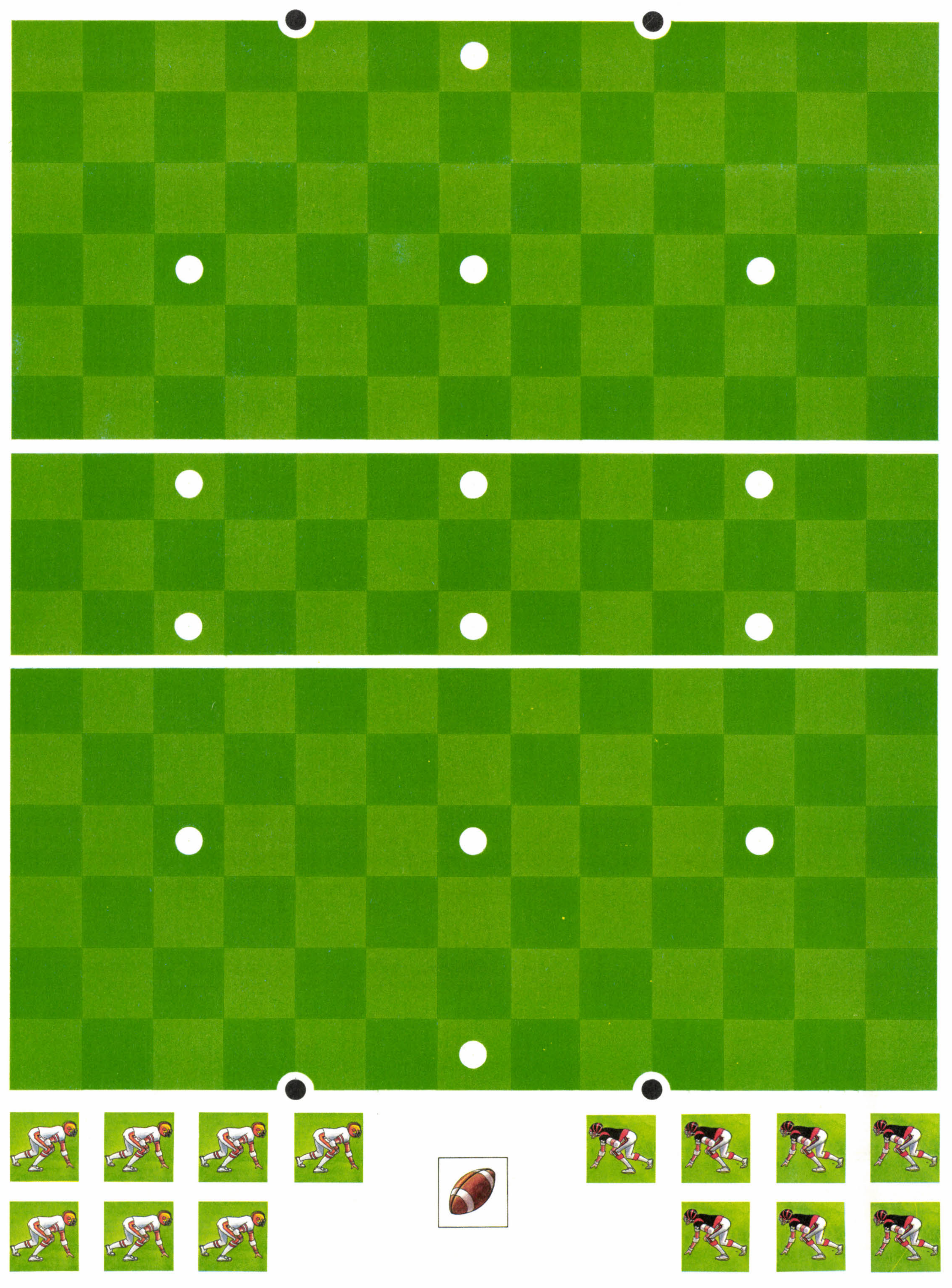
— l'engagement sera fait (avec conquête du ballon) par l'équipe qui vient d'encaisser le but ;

— un joueur ne se déplace pas avec le ballon, sauf pour aller à l'essai.

Max Gerchambeau

Essai ! Le joueur A s'empare du ballon. De la zone médiane, il ne peut marquer. Mais, il passe le ballon au joueur B, dans la zone d'attaque, qui marque...





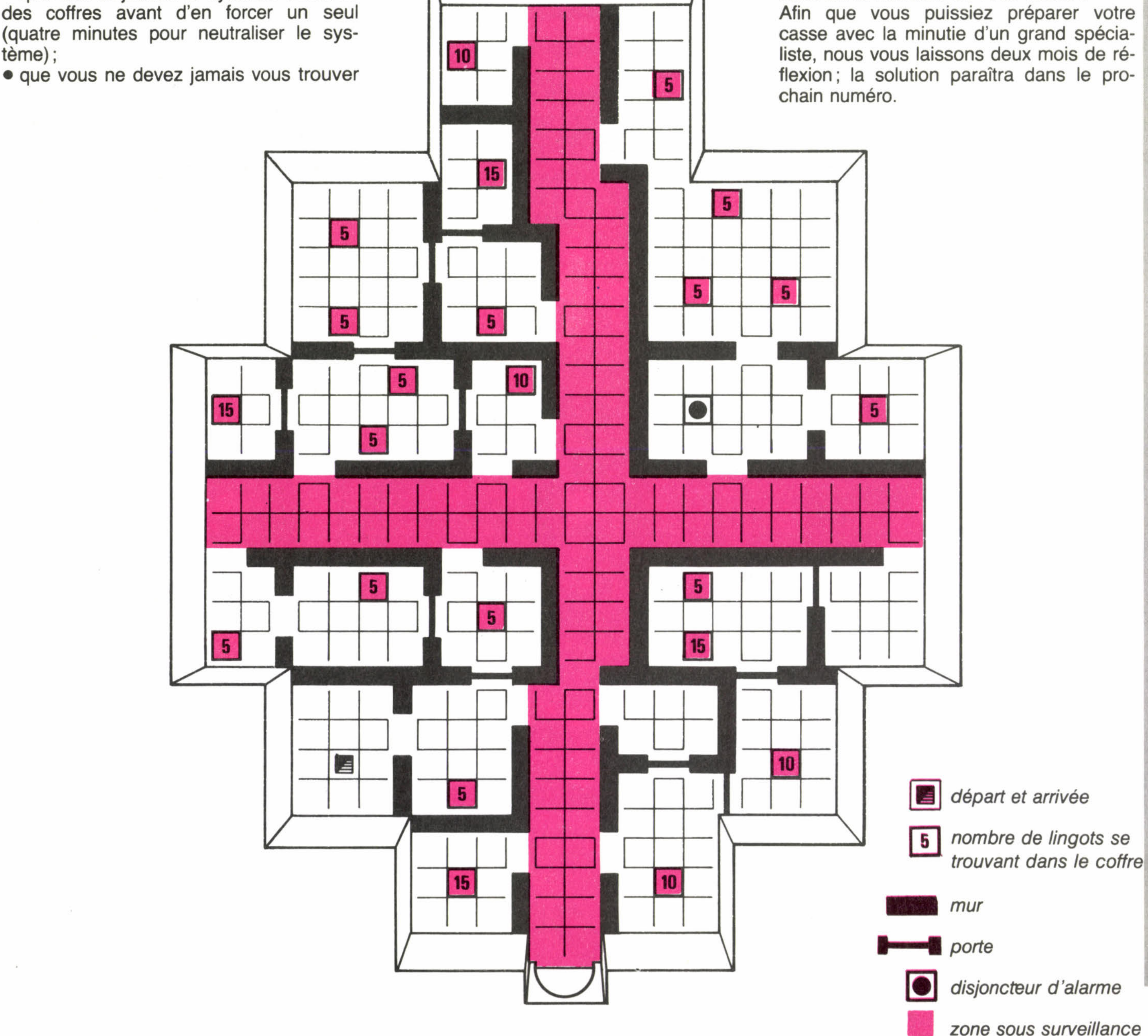
LE CASSE

Un milliardaire conserve dans son manoir une partie de sa fortune ; celle-ci se présente sous forme de lingots d'or qu'il a cachés dans des coffres-forts répartis dans son sous-sol.
Les couloirs principaux sont sous surveillance électronique intermittente et chaque coffre est protégé par un système d'alarme ; d'autres mesures de protection ralentissent les déplacements non-autorisés, mais n'arrêtent pas pour autant un cambrioleur avisé.
Après de longues recherches, vous vous êtes procuré les plans de l'installation et vous avez trouvé le moyen de pénétrer dans les sous-sols à l'endroit indiqué en passant par des galeries souterraines médiévales. Vous avez appris :

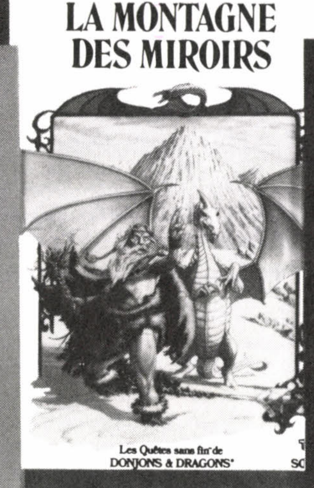
- qu'il faut disjoncter le système d'alarme des coffres avant d'en forcer un seul (quatre minutes pour neutraliser le système) ;
- que vous ne devez jamais vous trouver dans les couloirs pendant les périodes de surveillance ;
- que pour éviter les autres mesures de protection, vous n'avancez seulement qu'à la vitesse d'une case par minute (et pas en diagonale) ;
- que si vous percez un mur, il faut compter 15 minutes ; forcez une porte, 6 minutes ; et percez un coffre et y volez son contenu, 4 minutes. (Si vous repassez par une porte ou un mur défoncé précédemment, vous ne perdez qu'une minute) ;
- que les coffres sont situés dans la case où ils sont représentés, vous pouvez donc ressortir de cette case par un côté autre que celui par lequel vous êtes entré ;
- que vous ne pouvez pas percer de mur dans la zone sous protection.

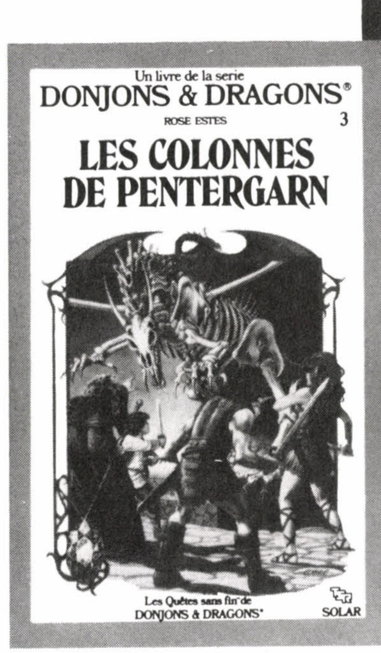
Cette zone est contrôlée ainsi :
— les cinq premières minutes de chaque heure (00, 01, 02, 03, 04) ;
— au quart de chaque heure pendant cinq minutes (15, 16, 17, 18, 19) ;
— à la demie de chaque heure pendant cinq minutes (30, 31, 32, 33, 34) ;
— au trois-quarts de chaque heure pendant cinq minutes (45, 46, 47, 48, 49).

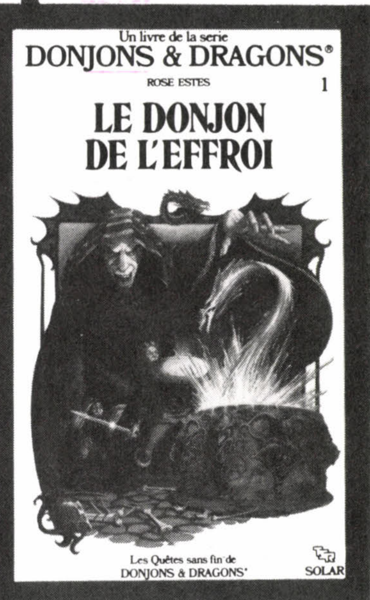
A l'heure pile, vous commencez les « manœuvres ». Vous avez devant vous 3 heures et 30 minutes. Vous devez donc être à votre case-départ après le laps de temps...
Quel est le montant de votre casse ?
Afin que vous puissiez préparer votre casse avec la minutie d'un grand spécialiste, nous vous laissons deux mois de réflexion ; la solution paraîtra dans le prochain numéro.



les maîtres des
DONJONS ET DRAGONS®
vous livrent leurs secrets







DONJONS ET DRAGONS®

c'est aussi une nouvelle série de livres
qui vous permettent de jouer seul
et font de vous le héros
d'aventures fascinantes !

premiers livres parus

LE DONJON DE L'EFFROI
LA MONTAGNE DES MIROIRS
LES COLONNES DE PENTERGARN

à paraître en mai 1985

RETOUR À RUISSELAC
LA RÉVOLTE DES NAINS
LES DRAGONS DE L'ARC-EN-CIEL

En vente dans les librairies et les magasins de jeux.



LE MYSTERE DE LA STATUE MAUDITE

Parviendrez-vous à échapper au piège diabolique qui vous retient? C'est tout seul que vous allez tenter cette aventure. Mais quand vous serez bien entraîné, rien ne vous empêche d'en tirer un scénario pour votre jeu de rôle favori.



Cette aventure en solitaire se présente comme une courte nouvelle, dont vous allez être le personnage principal, de paragraphe en paragraphe. A la fin de chaque paragraphe, vous devrez décider de la manière dont vous agirez. Chaque terme de votre choix est suivi d'un numéro entre parenthèses. Une fois votre décision prise, vous vous reporterez au paragraphe correspondant pour continuer votre lecture et votre aventure.
Ce scénario vous propose une évasion. Vous êtes au départ dans un lieu inconnu ; votre but est de trouver la sortie. Vous possédez au début 12 points de survie. Chaque situation difficile, un combat par exemple, vous coûtera un certain nombre de points. Tant qu'il vous reste des points de survie, vous êtes en vie et sortez vainqueur de la situation (avec les points en moins) ; s'il ne vous en reste pas assez, vous succombez... et c'est la fin. Recommencez éventuellement l'aventure en repartant au paragraphe 1 jusqu'à ce que vous trouviez la solution.

1. Vous reprenez conscience. Vous êtes couvert de contusions et souffrez d'une sourde douleur à la tête. Vous êtes dans un souterrain en partie éboulé. Les parois sont couvertes de lichen phosphorescent... Que s'est-il passé ? Vos souvenirs sont vagues : vous étiez avec des compagnons, vous marchiez dans une jungle, vous aviez une mission... Soudain, le sol s'est ouvert sous vos pas, puis une douleur à la tête... et plus rien !
Vous constatez que vous êtes en possession d'une lampe en état de marche et d'un solide couteau. L'un des bouts du souterrain se prolonge au-delà de la portée de votre lampe ; tout près de vous, des pierres et des gravats bloquent entièrement le passage. Quel miracle que vous ne soyez pas actuellement sous ces pierres ! Il faut maintenant sortir de là !
Tentez-vous de dégager l'éboulement pour éventuellement ressortir par où vous avez dû entrer ? **(13).** Explorez-vous le souterrain dans l'autre direction ? **(9)**

2. Vous vous éloignez de la fresque et remontez la salle éboulée. Au bout de quelques mètres, vous discernez une odeur de moisissure ; et bientôt, dans le faisceau de votre lampe, vous découvrez une véritable assemblée de champignons barrant le passage.
Que faites-vous ? Vous continuez votre chemin en bousculant les champignons ? **(19).** Vous avez l'idée d'en manger ? **(23).** Vous préférez faire demi-tour ? **(20).**

3. Des multiples yeux de la statue fuse un terrifiant feu d'artifice. Une douleur atroce vous brûle le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

4. Grâce à la pointe de votre couteau, ce travail s'effectue sans difficulté. Vous enfouissez votre larcin dans une de vos poches, puis vous revenez vers la salle à la fresque pour l'explorer dans l'autre sens **(2).**

5. De terrifiantes étincelles fusent des multiples yeux de la statue. Une atroce douleur vous consume le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

6. Au bout de quelque vingt ou trente mètres, le couloir se termine en cul-de-sac à cause d'un éboulement.
Faites-vous demi-tour ? **(27).** Décidez-vous de vous frayer un passage à travers les gravats ? **(16).**

7. Des multiples yeux de la statue fuse un terrifiant feu d'artifice ; et la porte située au bout de la salle, en face de la statue, s'ouvre d'elle-même. Vous vous y précipitez... et bientôt, vous percevez la lumière du jour. Vous êtes sauvé, vous avez gagné !

8. Des étincelles terrifiantes fusent des multiples yeux de la statue. Une douleur atroce vous brûle le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

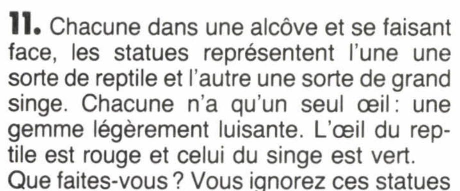
9. Quelque vingt mètres plus loin, vous arrivez au pied d'un escalier. Les marches usées et couvertes de mousse n'ont pas l'air très sûres. Après hésitations, vous vous décidez quand même à les gravir ; et vous débouchez dans une vaste salle. Vous promenez autour de vous le faisceau de votre lampe. En face de vous, en face de l'escalier, un couloir perpendiculaire à la salle s'enfonce dans les ténèbres. A votre gauche : le mur du fond de cette salle probablement rectangulaire. Ce mur est décoré d'une fresque. A votre droite, la salle, apparemment très longue, se poursuit dans les ténèbres avec des gravats et des signes d'éboulement.
Que faites-vous ? Vous examinez la fresque ? **(20).** Vous empruntez le couloir en face de l'escalier ? **(18).** Vous tournez à droite pour explorer le prolongement de la salle ? **(2).**

10. L'idole se met à gronder !
Décidez-vous d'enlever immédiatement le serre-tête ? **(39).** L'anneau **(15).** Les deux ? **(5).** Aucun ? **(7).**









11. Chacune dans une alcôve et se faisant face, les statues représentent l'une une sorte de reptile et l'autre une sorte de grand singe. Chacune n'a qu'un seul œil : une gemme légèrement luisante. L'œil du reptile est rouge et celui du singe est vert.
Que faites-vous ? Vous ignorez ces statues et revenez vers la salle à la fresque ? **(20).** Vous les ignorez et continuez le couloir dans la direction opposée à la salle à la fresque ? **(6).** Vous décidez de dessertir les gemmes et de les emporter ; et dans ce cas, voulez-vous prendre la gemme rouge ? **(22).** La verte ? **(4).** Les deux ? **(14).**

12. De terrifiantes étincelles fusent des multiples yeux de la statue. Une atroce douleur vous brûle le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

13. L'éboulement est récent, et les gravats instables. Dans un soudain nuage de poussière, une pluie de pierres vous ensevelit. Perdez 2 points de survie. Si vous pouvez les dépenser, vous vous dégagez de la nouvelle avalanche.
Quelle est ensuite votre décision ? Vous continuez à tenter de déblayer ? **(17).** Vous abandonnez et commencez à explorer le couloir dans l'autre sens ? **(9).**

14. Grâce à la pointe de votre couteau, ce travail s'effectue sans difficulté. Vous enfouissez votre larcin dans l'une de vos poches, puis vous retournez vers la salle à la fresque pour l'explorer dans l'autre sens **(2).**

15. Des multiples yeux de la statue fusent de terrifiantes étincelles. Une douleur atroce vous consume le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

dessins Didier Guiserix

16. L'éboulement a l'air ancien et le travail est pénible. Vous avez dû poser votre lampe à terre pour avoir les deux mains libres. Après avoir ainsi retiré trois ou quatre pierres, vous remarquez une galerie circulaire d'une quarantaine de centimètres de diamètre. Vous prenez votre lampe pour l'éclairer... quand une pure horreur en surgit ! Une sorte de mille-pattes caparaçonné comme un scarabée, long de plus d'un mètre et pourvu d'énormes mandibules acérées. Il se jette sur vous. Vous n'avez que le temps de sortir votre poignard. Si vous pouvez perdre 4 points de survie, vous gagnez le combat. Et décidez prudemment de faire demi-tour **(27).** Sinon, c'en est fini de vous et de votre aventure.

17. Vous continuez opiniâtrement votre travail, et le sort semble décidément contre vous ! Une nouvelle avalanche de gravats se déverse sur vous. Pour y survivre, il vous faut cette fois dépenser 4 points de survie. Si vous survivez, que faites-vous ensuite ?
Vous continuez coûte que coûte à déblayer ? **(13).** Vous baissez les bras et commencez à explorer le couloir dans l'autre sens ? **(9).**

18. Une quinzaine de mètres plus loin, le couloir est creusé de deux alcôves à gauche et à droite, l'une en face de l'autre. Ces alcôves contiennent chacune une statue où des gemmes luisent faiblement.
Vous les examinez de près ? **(11).** Vous continuez votre chemin ? **(6).**

19. Peu à peu, les champignons se font moins nombreux et les murs moins humides ; il n'y a plus de traces d'éboulement. Vous êtes arrivé à l'autre bout de la longue salle à la fresque et vous vous trouvez maintenant devant un escalier. Vous l'empruntez et débouchez dans une autre salle. Celle-ci est parfaitement circulaire, jonchée d'ossements et d'armes rouillées. Vous apercevez une porte en face de vous. Vous vous y dirigez prudemment ; et c'est à ce moment que se matérialise la pire des horreurs ! Les ossements épars se regroupent en un clin d'œil et cinq squelettes animés vous entourent avec des rictus de très mauvais augure. Vous n'avez que le temps de saisir une vieille lance pour défendre votre vie. Si vous pouvez dépenser 10 points de survie, vous réussissez à vous rapprocher de la porte, à l'ouvrir et à vous soustraire aux squelettes **(26).** Sinon, c'en est fini de vous et l'aventure est malheureusement terminée.

20. Vous êtes au fond de la salle, juste devant la fresque. Après l'avoir examinée, que décidez-vous ?
Explorer le couloir en face de l'escalier ? **(18).** Explorer les éboulements vers l'autre bout de la salle ? **(2).**



21. Que voulez-vous y mettre ? Des bouts de champignons ? **(35).** Des gravats ? **(24).** Des gemmes ? **(28).**

22. Grâce à la pointe de votre couteau, ce travail s'effectue sans difficulté. Vous enfouissez votre larcin dans une de vos poches, puis vous retournez vers la salle à la fresque pour l'explorer dans l'autre sens **(2).**

23. Ces champignons sont parfaitement comestibles et, même, revigorants. Regagnez 6 points de survie. Vous décidez d'en mettre quelques morceaux dans vos poches ; et vous continuez d'avancer dans le même sens **(19).**

24. Vous déposez votre offrande dans les orbites profondes... et la réaction est immédiate ! La statue se met à luire et à vibrer étrangement. Une douleur infernale vous brûle le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

25. Vous faites maintenant face à une affreuse statue d'une espèce de monstre hybride. Vous remarquez les deux orbites vides, larges et creuses, apparemment profondes. Que faites-vous ?



Vous ignorez la statue et repartez sur votre gauche ? **(34).** Vous ignorez la statue et repartez sur votre droite ? **(48).** Vous avez l'idée de déposer une offrande dans les orbites béantes **(21).**

26. De justesse, vous refermez la porte derrière vous... ouf ! vous reprenez haleine. Devant vous, commence une longue galerie, une salle qui semble avoir la même disposition et la même forme que la salle à la fresque. Vous commencez à la remonter. Vous en êtes à mi-chemin quand vous remarquez qu'elle se termine tout au fond, en face de vous, par une grille. A l'endroit précis où vous êtes, il y a une alcôve creusée dans le mur à votre droite. L'alcôve contient une statue.
Continuez-vous vers la grille ? **(34).** Examinez-vous la statue ? **(25).**

27. Vous vous retrouvez bientôt entre les deux statues **(11).**

28. Combien de gemmes possédez-vous ? Une ? **(24).** Deux ? **(46).** Trois ? **(35).**

29. Vous déposez votre offrande dans les orbites profondes... et la réaction est immédiate ! La statue se met à luire et à vibrer étrangement. Une douleur infernale vous brûle le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

30. Vous débouchez dans un couloir parallèle. De l'endroit où vous êtes, vous pouvez voir qu'il donne à gauche dans une petite salle, et à droite dans une grande.
Allez-vous à gauche ? **(41).** A droite ? **(36).**

31. Vous revenez sur vos pas. Vous arrivez bientôt à hauteur d'une alcôve creusée dans le mur à votre gauche et contenant une statue. Vous examinez la statue ? **(25).** Vous continuez tout droit ? **(48).**

32. Vous revoilà dans la galerie. Vous vous dirigez vers la grille et constatez que la clé trouvée dans le coffre peut en ouvrir la serrure. Vous l'ouvrez et entrez dans la salle hexagonale. Au centre, sur un autel de pierre noire, vous découvrez trois objets : un serre-tête en or strié de lignes parallèles, un anneau de bronze en forme de serpent roulé sur lui-même, et un anneau d'argent finement torsadé.
Décidez-vous de passer, d'enfiler, l'un ou l'autre, ou les trois, de ces bijoux ? Si vous le faites, notez-en le(s) numéro(s) sur une feuille de papier : serre-tête n° 3, anneau de bronze n° 5, anneau d'argent n° 7. Puis, paré ou non de bijoux, vous reprenez le passage secret resté ouvert et vous vous dirigez vers la grande salle entrevue **(43).**

33. Entre temps, le passage secret s'est refermé ; et de ce côté-ci, rien ne semble prévu pour l'ouvrir. Il ne vous reste plus qu'à vous armer de courage... Vous revenez à la grande salle et vous vous risquez à passer devant l'idole colossale, dont les yeux flamboyants sont braqués sur vous. **(42).**

34. Le fond de la galerie est effectivement barré par une grille. Entre les barreaux, vous apercevez une salle hexagonale, la grille formant l'un des six côtés de l'hexagone. Un autel de pierre noire se dresse en son centre. La grille est fermée par une serrure.
Tentez-vous de l'ouvrir ? **(40).** Faites-vous demi-tour ? **(31).**

35. Vous déposez votre offrande dans les orbites profondes... et la réaction est immédiate ! La statue se met à luire et à vibrer étrangement. Une douleur infernale vous brûle le cerveau. Vous sombrez dans le noir... L'aventure est malheureusement terminée.

36. Vous êtes au seuil d'une très grande salle. Près du mur de droite, à quelques pas de vous, se dresse une colossale statue parée d'ailes de chauve-souris. Elle semble continuellement vibrer. Et soudain, alors que vous êtes toujours sur le seuil de la salle, voilà qu'elle tourne lentement la tête vers vous. Ses multiples yeux brillent intensément. Tout au fond de la salle, sur le



mur opposé à la statue, vous distinguez une grande double porte. Il ne fait maintenant aucun doute, la statue vous a vu ! Que faites-vous ?
Vous passez devant elle pour atteindre la grande porte ? **(42).** Faites-vous demi-tour pour inspecter la petite salle à l'autre bout du couloir ? **(41).**

37. Possédez-vous des objets numérotés ? Si vous n'en possédez pas **(3)** ; si vous en possédez, additionnez-en les numéros et reportez-vous au paragraphe correspondant au résultat.

38. Que faites-vous ensuite ? Retournez-vous dans la galerie par le passage secret resté ouvert ? **(32).** Allez-vous voir la grande salle ? **(45).**

39. Des multiples yeux de la statue fuse un terrifiant feu d'artifice ; et la porte située au bout de la salle, en face de la statue, s'ouvre d'elle-même. Vous vous y précipitez... et bientôt, vous apercevez la lumière du jour. Vous êtes sauvé, vous avez gagné !

40. La serrure de la grille est verrouillée et vous ne pouvez l'ouvrir. Vous faites demi-tour. **(31).**

41. Un coffre est ouvert au fond de cette petite salle. Vous y jetez un coup d'œil. Vous découvrez une clé et une paire de bracelets de bronze en forme d'ailes de chauve-souris. Vous prenez la clé sans hésiter, mais ne savez que faire au sujet des bracelets.
Vous les enfilez? **(38).** Vous les laissez à leur place? **(47).**

42. Avez-vous passé à vos poignets des bracelets en forme d'ailes de chauve-souris? Oui? **(3).** Non? **(37).**

43. Vous êtes au seuil d'une très grande salle. Près du mur de droite, à quelques pas de vous, se dresse une colossale statue, parée d'ailes de chauve-souris. Elle semble continuellement vibrer. Et soudain, alors que vous êtes toujours sur le seuil de la salle, voilà que la statue tourne lentement la tête vers vous! Ses multiples yeux brillent intensément. Tout au fond de la salle, sur le mur opposé à la statue, vous distinguez une grande double porte. Il ne fait maintenant aucun doute, la statue vous a vu! Que faites-vous?
Vous passez devant elle pour atteindre la grande porte? **(42).** Vous faites demi-tour pour retourner dans la galerie par le passage secret? **(33).**

44. Vous déposez votre offrande dans les orbites profondes... et la réaction est immédiate! La statue se met à luire et à vibrer. Une fente apparaît en son milieu; et toute la statue s'entrouvre comme une porte. Vite! vous vous glissez dans l'étroit passage **(30).**

45. Vous êtes au seuil d'une très grande salle. Près du mur de droite, à quelques pas de vous, se dresse une colossale statue parée d'ailes de chauve-souris. Elle semble continuellement vibrer. Et soudain, alors que vous êtes toujours sur le seuil de la salle, voilà que la statue tourne lentement la tête vers vous! Ses multiples yeux brillent intensément. Tout au fond de la salle, sur le mur opposé à la statue, vous distinguez une grande double porte. Il ne fait maintenant aucun doute, la statue vous a vu! Que faites-vous?
Vous passez devant elle pour atteindre la grande porte? **(42).** Vous faites demi-tour pour retourner dans la galerie par le passage secret? **(32).**

46. Vous possédez une gemme rouge et une gemme verte. Mettez-vous la rouge dans l'orbite gauche et la verte dans l'orbite droite? **(29).** Mettez-vous la rouge dans l'orbite droite et la verte dans l'orbite gauche? **(44).** Mettez-vous les deux dans l'orbite droite? **(35).** Mettez-vous les deux dans l'orbitre gauche? **(24).**

47. Que faites-vous ensuite? Retournez-vous dans la galerie par le passage secret resté ouvert? **(32).** Allez-vous voir la grande salle? **(45).**

48. Vous êtes retourné à l'extrémité de la galerie. Vous ouvrez la porte et... possédez-vous 20 points de survie pour affronter les 10 squelettes qui se jettent maintenant sur vous? C'est peu probable. Vous tombez sous leurs coups. L'aventure est malheureusement terminée.

DEVENEZ MAINTENANT M.J.

Il ne s'agit pas d'utiliser ce scénario pour le faire jouer tel quel à des joueurs, en leur lisant le texte et en leur proposant les choix, mais de s'en servir comme point de départ, de nœud d'intrigue, ou de conclusion, à un véritable scénario de jeu de rôle. Il peut servir à la plupart des JdR fantastiques ou contemporains.
Vous êtes peut-être tombé sur la bonne solution par hasard; mais si vous décortiquez le scénario, vous vous rendrez compte que l'énigme est très simple.
La fresque montre un prêtre offrant un sacrifice à une divinité. La victime porte des bracelets, c'est donc des « bracelets de victime » Le prêtre ne porte qu'un seul anneau parmi une multitude d'autres bijoux: un anneau torsadé. Pour que la statue de l'idole vous laisse passer, il faut porter cet anneau à l'exclusion de tout autre anneau (comme le prêtre de la fresque) et ne pas porter les bracelets (comme la victime de la fresque).
La statue-passage secret est hybride des deux précédentes statues qui n'ont qu'un œil alors qu'elle en a deux. Il est évident qu'il faut mettre les gemmes dans les orbites, mais lesquelles? L'illustration montre que la gemme rouge est hexagonale tandis que la verte est ronde. La réponse est founie par la topographie du temple. A droite de la statue se trouve une salle hexagonale, et à sa gauche une salle circulaire, les gemmes doivent être placées de la même façon!
Pour adapter cette histoire à un jeu de rôle, des modifications élémentaires sont évidemment à apporter. Choisissez d'abord votre jeu de rôle. Avec *Mega,* le temple peut être dédié à une divinité extragalactique de votre invention, ou, si votre scénario se passe sur Terre, à une divinité d'une mythologie connue. Les ailes de chauve-souris ne sont pas obligatoires. Prenez par exemple une divinité aztèque, telle que Tezcatlipoca ou Huitzilopochtli.
Cette même base peut servir pour jouer à *Daredevils, Indiana Jones, Chill, l'Appel de Cthulhu.* Pour ce dernier jeu, Shub-Niggurath ou Yog Sothoth serait mieux indiqué.
Pour *Donjons & Dragons,* n'importe quelle divinité ou démon *« chaotic evil »* peut faire l'affaire. Avec *Runequest,* ce pourrait être un temple de Crimson Bat (la Chauve-souris Cramoisie).
Ensuite, le système simpliste des points de survie devra naturellement être remplacé par le système propre au jeu de rôle choisi: les combats joués réellement, de même que les diverses compétences selon le jeu. Ainsi les éboulements pourraient habilement être évités, une compétence de botanique pourrait renseigner sur la nature des champignons, les squelettes pourraient être vaincus la seconde fois au lieu d'être obligatoirement mortels. De même, les réactions des statues (qui peuvent n'être que des robots perfectionnés si vous jouez de la science-fiction) n'ont pas besoin d'être aussi radicales (« réussissez ou mourez »), mais peuvent être dotées de potentiels de combat ou de magie propres au jeu utilisé et n'être que de redoutables adversaires.
Pareillement, dans un vrai jeu de rôle, les choix des personnages-joueurs ne sont pas limités à deux ou trois. Et tous les retours en arrière sont possibles. Mais naturellement, quand un objet a déjà été retiré d'un lieu, ou un monstre terrassé, ils ne s'y trouvent plus au second passage des personnages-joueurs.
Vous pouvez rajouter également des couloirs et des salles neutres, c'est-à-dire sans rapport direct avec l'énigme. Si par une contrainte quelconque, les personnages sont obligés d'aller vite (un blessé grave parmi eux, un compte à rebours commencé, etc.), ces salles et couloirs supplémentaires peuvent judicieusement leur faire perdre un temps précieux. Ces salles supplémentaires peuvent aussi contenir des monstres. Selon les jeux, vous avez l'embarras du choix.
Enfin, la raison pour laquelle les personnages se trouvent dans ces lieux, et ce qu'ils recherchent, peuvent être entièrement différents. Le cas est à adapter selon le jeu et selon votre idée.
Les joueurs peuvent être entrés normalement dans le temple et ne pas rechercher la sortie, mais un sanctuaire encore plus profond dont l'idole n'est que la gardienne, et contenant: un trésor fabuleux, une relique maléfique à détruire, une relique bénéfique indispensable pour terrasser ailleurs un mal épouvantable, un ennemi de chair et d'os, quelque prêtre satanique ou bandit international qui s'est réfugié là.
Ou bien les joueurs peuvent effectivement chercher la sortie, mais l'idole n'est que la première épreuve sur cette voie. A vous maintenant d'imaginer les autres.
Un scénario de jeu de rôle se compose généralement d'un squelette très simple: les personnages-joueurs doivent faire A; pour faire A, ils ont besoin de B; et B n'est accessible que si C est vaincu (ou fait). Ils ne sont pas censés le savoir au départ, et D, rencontré en cours de route peut leur donner ce renseignement. A, B, C, D peuvent indifféremment être des personnages, des voyages, des combats, des livres, des formules, des objets magiques. Autour de ce squelette, le fond, ajoutez selon le jeu la chair et les vêtements, la forme, de façon à masquer la charpente. « Chair et vêtements » sont importants car ce sont eux qui donnent le ton de l'histoire, le genre, l'ambiance ; c'est par eux que les personnages joueurs entrent dans le scénario. Mais souvenez-vous quant à vous qu'ils n'ont, fondamentalement, que l'importance d'un décor.
C'est beaucoup plus simple qu'il n'y paraît.

Denis Gerfaud

AGENTS DOUBLES

Vous prenez les blancs, votre adversaire, les noirs. Mais pour gagner, il faudra être le plus adroit dans la manipulation des pions... gris.

Aujourd'hui, l'espionnage est principalement industriel. Vous envoyez votre équipe d'agents très spéciaux sur le terrain pour recueillir les plans de la super-navette Vocsog (Vaisseau d'Observation et de Combat Sur Orbite Géostationnaire). Le camp adverse fait, bien sûr, de même. Coup classique : les agents recrutés sur place sont les mêmes. Des agents-doubles qu'il faudra manipuler avec précaution, mais sans qui rien n'est possible...
Dans d'innombrables jeux, les protagonistes utilisent l'un des pions blancs et l'autre, des noirs. Cette fois, et peut-être pour la première, apparaîssent les pions « gris » ! Des pions que les deux joueurs « manipulent ». Logique, puisqu'ils jouent double-jeu.

joueurs : 2 ;

matériel :

- le plan ci-contre
- des pions-agents répartis en 5 pions blancs (notés B), 5 noirs (N) et 10 gris (G) numérotés de 1 à 10 ;
- 1 pion « dossier », plus petit ;
- papier et crayons.

scénario : 21 heures. Les bureaux d'études de la société Géocosm sont encore éclairés. Une vingtaine de personnes s'affairent sur le projet Vocsog (fig. 1). Des chercheurs... mais aussi des espions. L'un des joueurs a les pions B ; l'autre, les N ; et ils se partagent les G.

but du jeu : s'approprier, le premier, les sept dossiers d'étude de la navette Vocsog. On trouvera ses dossiers dans des différentes salles comme indiquées sur le plan, page ci-contre.

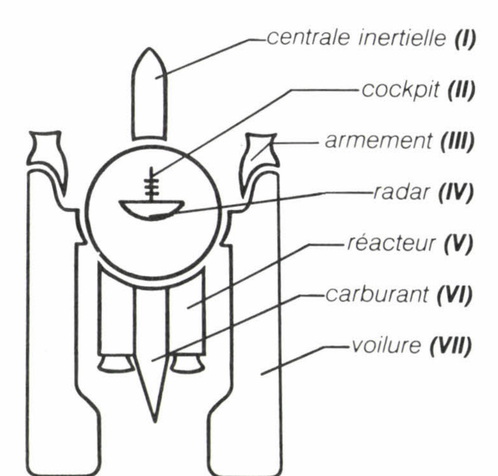


figure 1 : *le Vocsog (Vaisseau d'Observation et de Combat sur Orbite Géostationnaire) est le prototype réalisé par sept bureaux d'études différents.*

le jeu :

1. chaque joueur reproduit (ou utilise la figure 1) le plan du Vocsog, en cernant bien les sept parties qui le composent (désignées par des chiffres sur la figure 1). Chaque fois qu'un joueur s'appropriera un dossier secret, il noircira la partie correspondante sur son plan. Le premier à avoir rempli toutes les surfaces sera le vainqueur.

2. Pose initiale des pions B, N et G. A tour de rôle, à commencer par les B, chaque joueur pose un de ses pions sur une case vide du terrain : dans des couloirs et non dans des salles.
Puis, à tour de rôle encore, chaque joueur pose un pion G dans les mêmes conditions que précédemment. A la fin de cette phase, il doit y avoir 5 B, 5 N et 10 G répartis sur le terrain.

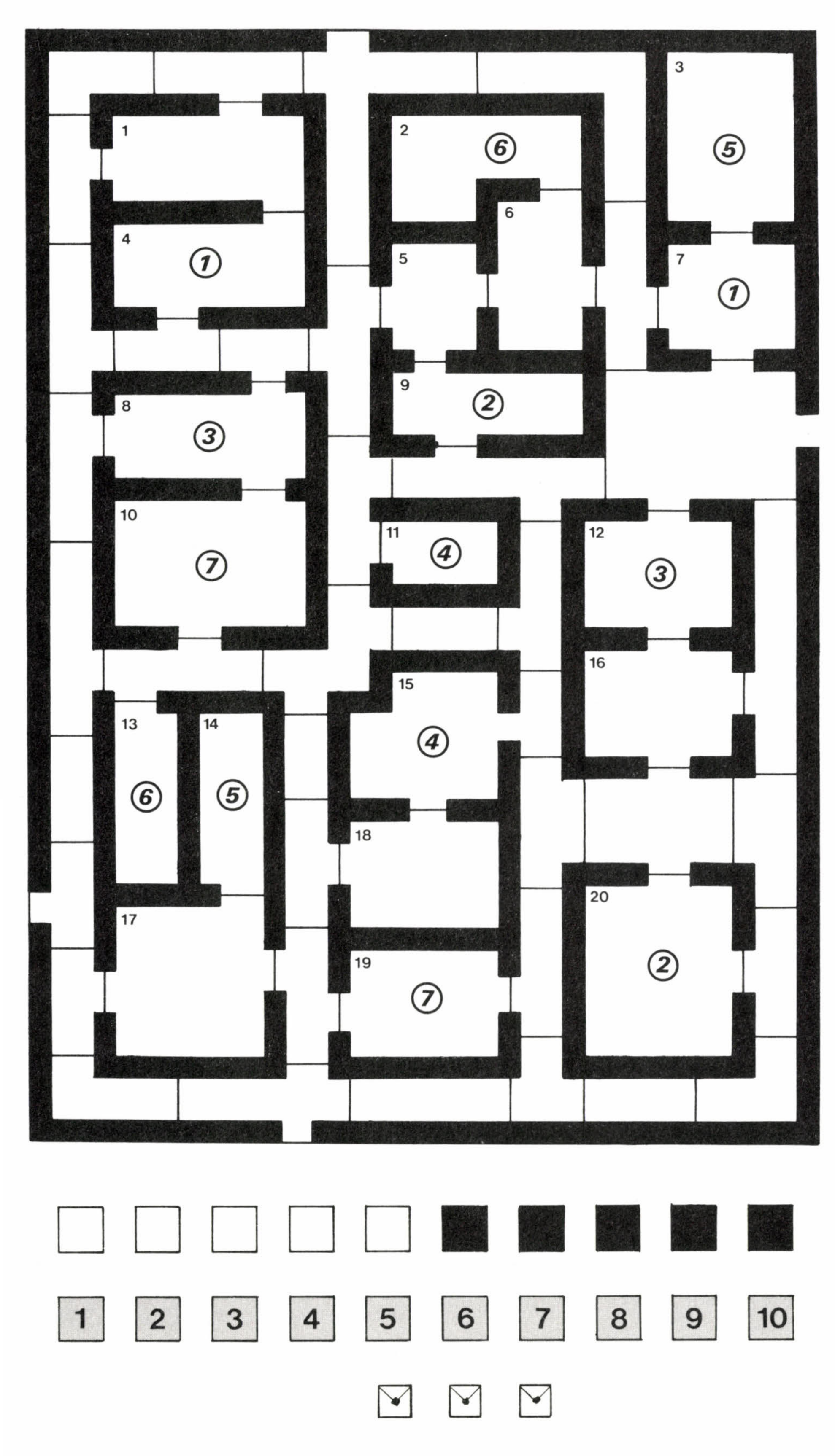
3. Contrôle des agents-doubles. C'est la première phase de chaque tour de jeu, tout au long de la partie. Chaque joueur note en secret sur une feuille de papier le numéro du tour, suivi de cinq chiffres correspondants aux numéros des cinq agents (G) qu'il désire contrôler au cours de ce tour. Par exemple, au tour 1, l'un des joueurs notera : 1 - 2 3 6 7 9 et l'autre : 1 - 1 3 5 7 9. Les feuilles sont rendues publiques.

4. Déplacements. Chaque joueur, à tour de rôle et à commencer par N, déplace ses propres pions. Un pion effectue un déplacement en sortant de la case où il se trouve pour aller dans une case quelconque possédant un côté commun avec la case qu'il quitte. La case d'arrivée pouvant aussi bien être vide avant l'arrivée d'un pion, qu'occupée par un ou plusieurs pions, quelles que soient leurs couleurs.
Déplacement des pions G : chaque joueur déplace les pions G qu'il a été le seul à choisir lors de la phase 3.
Pour reprendre notre exemple, le premier joueur pourra déplacer les pions gris 2 et 6. Les numéros 3, 7 et 9 ont été choisis par les deux joueurs et ne peuvent se déplacer. L'autre joueur déplacera les 1 et 5 gris. Le déplacement des pions G contrôlés se fera comme celui de tout pion.
On entre dans une pièce par la porte (dessinée en trait fin).

tableau 1

G: B	G: N	1	2	>2
1	1	B et N quittent la case, G reste	tous les pions quittent la case	G contrôlés par un seul des joueurs quittent la case
0	1	N vole un dossier s'il contrôle G ou si G est agent double	N élimine G contrôlés par B	N est éliminé si une majorité de G est contrôlée par B
1	0	B vole un dossier s'il contrôle G ou si G est agent double	B élimine G contrôlés par N	B est éliminé si une majorité de G est contrôlée par N
0	0		G adverses s'éliminent. G agents doubles survivent	G s'entretuent (les retirer tous)

5. Lecture de la « table de vérité » : le tableau 1 indique les conséquences associées à la présence des différents pions dans les pièces du terrain de jeu, portant



un chiffre (et non dans les couloirs). Pour chaque pièce où figure au moins un pion, les joueurs chercheront une conséquence figurant sur la table de vérité et l'appliqueront immédiatement. L'observation se fait case après case, et dans l'ordre des numéros qu'elles portent. Toute combinaison non répertoriée sur la table, n'entraîne aucune conséquence.

6. Si l'une des conséquences est le vol d'un dossier, aller au point 7. Sinon, appliquer les conséquences, puis entamer le tour de jeu suivant (point 3).

7. Dès que la conséquence « vol d'un dossier » apparaît, les joueurs entament immédiatement la séquence « sortie du dossier », décrite au point 8. Le dossier volé porte le numéro figurant dans la case où l'action se passe. Ce numéro indique la partie du Vocsog concerné. Le jeu se concentre sur les possibilités de faire sortir le précieux dossier de l'enceinte (terrain).

8. Cette phase de jeu se déroule jusqu'à ce que le dossier franchisse l'une des issues de l'usine (porte ou fenêtres). Le joueur dont un pion (B ou N ou G contrôlé) fait sortir le dossier en prend possession et colorie la surface du Vocsog correspondante.
Dès que l'étude d'une case montre qu'il y a vol de dossier, le pion-dossier est posé sur le pion qui accomplit le vol.
Le joueur qui a commis le vol, déplace ses pions, tous ou seulement quelques-uns.
L'autre joueur déplace ses pions de la même manière pour empêcher son adversaire d'atteindre une issue avec le dossier.
Les pions G contrôlés par un joueur, disons A, ne pourront être déplacés que par A. En revanche, les pions G choisis par les deux joueurs restent immobiles.
Le dossier change de main quand le pion porteur du dossier se trouve dans une case où figurent deux pions adverses (2 de même couleur, ou 1 G contrôlé et 1 de couleur). Il est posé sur l'un des nouveaux « acquéreurs ». S'il n'y a qu'un seul pion adverse (il ne peut rien faire) ou plus de deux, (ils se gênent) rien ne se passe. (Rappelons qu'un pion « G contrôlé » est un pion gris qui a été choisi par un seul des joueurs au point 3).

9. Dès que le dossier est sorti, les joueurs reprennent le cours de la partie au point 3. Les pions éliminés au cours d'un tour de jeu sont remis en jeu au tour suivant. Ils sont placés par le ou les joueurs sur les cases bordant une issue (porte ou fenêtre), à raison d'un par case et si la case est inoccupée.
Chaque joueur pose le ou les pions que lui seul contrôle. Ils sont placés immédiatement après le point 3.

Michel Brassinne

JEUX DE LETTRES



ANAGRILLE

Remplissez la grille ci-dessous des anagrammes des tirages correspondants. Nous ne vous avons donné que les tirages de cinq lettres et plus. A vous de découvrir les autres mots. (Ouvrage de référence : *P.L.I.85;* les conjugaisons sont acceptées). Les chiffres entre parenthèses situés près de certains tirages indiquent le nombre d'anagrammes possibles ; mais quelle est la bonne ?

horizontalement :

1. A E I L L O P S T (4)
2. A E E L N O P R S (2)
3. A E O S S S T
4. A C C D E E I R R T (2)
5. A I I I O N R S
6. E E H S S T
7. E E I I L M N (2)
8. E E N R S T U (9)
9. E E L N P S S
10. A A C E L N S (3)
11. A A E G I L T (2)

verticalement :

I. E I I L P R S T U (2)
II. A D E I O P R R S U (2)
III. A E I M N O R S T T (2)
IV. A C E N S (4)
V. A E G S T (2)
VI. E F I L R T (4)
VII. A E I L N R S U (3)
VIII. C E E E M O P R S T (3)
IX. E E I L N S S (5)
X. E I O S S S
XI. A A E I N T
XII. A G I N S (2)

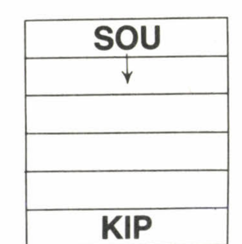
LES COUSINS

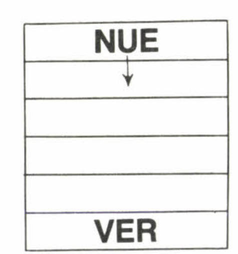
Dans la liste ci-dessous, il est possible à chaque fois de former plusieurs mots (conjugaisons acceptées), en remplaçant le tiret par une lettre.
A vous de découvrir les trente-huit possibilités...

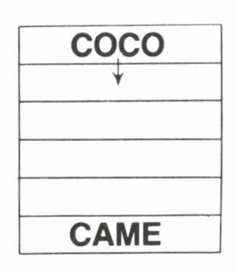
-AMIS
I-IONS
GRE-E
OR-E
PO-IONS
-APIN
TR-QUET
TR-NCHET
-RIQUE
AL-A

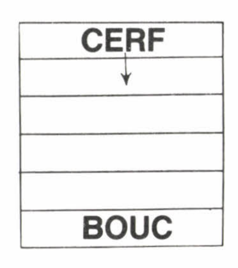
DU COQ A L'ANE

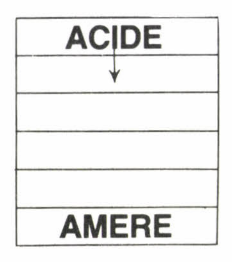
Cherchez la série de mots la plus courte qui vous permet d'aller du mot du départ au mot d'arrivée situé après la flèche. Attention, vous ne pouvez changer qu'une lettre à la fois, et devez conserver l'ordre des lettres.











ANAPHRASES SPORTIVES

Pour donner un sens aux cinq phrases ci-dessous, il suffit de remplacer les pointillés par les anagrammes formées de toutes les lettres du tirage correspondant.

EGINOPST: Le .... souffre de ses ....

FIOPRST: Pas de .... financiers pour le .... amateur

IKMNOOS: Les .... sont peu recommandés pour le ....

AACEILRV: Parfois, le .... endure un véritable ....

CDEEERN: En athlétisme, on .... souvent les médailles sur la ....



MINI-TIRAGES

Au *Jarnac,* comme au *Scrabble,* les mots les plus courts ne sont pas toujours les plus faciles à voir. Essayez donc de trouver en 15 minutes maximum, toutes les solutions des tirages ci-dessous. Les conjugaisons sont acceptées. (Le nombre de solutions est indiqué entre parenthèses).

DEEIS (3)
EILOS (2)
AEPRS (9)
EERST (6)
INORT (2)
EFIRT (4)
EENUV (3)
ACERS (11)
ACINR (3)
EGLOR (4)

LA FILIERE

A partir du mot de trois lettres, IDE placé sur la grille, essayez, en rajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, de trouver la filière conduisant à un mot de neuf lettres.

Les conjugaisons ne sont pas admises, et il est interdit de transformer directement un mot en son féminin ou en son pluriel : IDE → IDES est donc prescrit...)

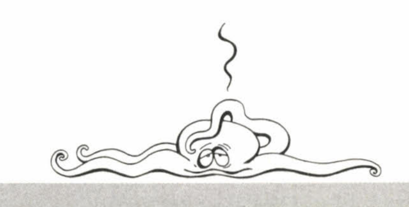
TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	I	D	E						
Q R A I S U									

LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, L, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous trouver les mots nouveaux ? (Les conjugaisons ne sont pas acceptées).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	O	U	T						
	T	U	N	E					
	A	G	I	O	S				
L	V	I	O	L	A	T			
	E	T	I	R	A	G	E		
	C	I	T	A	D	I	N	E	

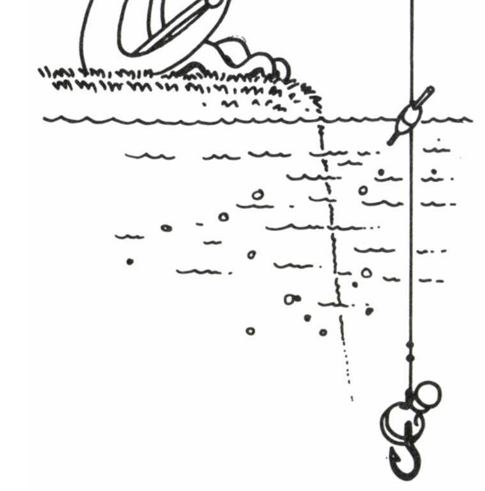
solutions pages 113 et 114



ECHECS

Pions empoisonnés

Trois sortes d'avantages existent aux échecs, qui permettent de juger une position et de pouvoir estimer les chances respectives des deux camps : l'avantage temporel (la possession de l'initiative des opérations), l'avantage spatial (le contrôle d'une plus grande portion de l'échiquier, permettant une plus grande liberté de mouvement), et l'avantage matériel.
Ce dernier facteur est de loin le plus fréquemment influent dans la pratique. Aussi, la tentation est-elle grande de capturer un objectif que l'antagoniste aura laissé en prise, et même de forts joueurs, guidés par un instinct « matérialiste », peuvent tomber dans un piège tendu au moyen d'un pion, appât de moindre coût. Bien que ces pièges ne soient pas tous répertoriables, il en existe des « classiques », particulièrement dans les ouvertures.
Mon objet, dans ce numéro, sera de vous en dévoiler quelques-uns, ce qui vous permettra, je l'espère, de savoir les éviter.



Six cas exemplaires

Premier exemple :
blancs : X ; noirs : Y

1. e4, c5 ; 2. Cf3, d6 ; 3. c3, Cf6 ; 4. h3.

Le dernier coup des blancs, 4.h3, feint de ne pas avoir vu l'attaque sur le pion e4, et les blancs se contentent d'attendre que les noirs tombent dans le piège.

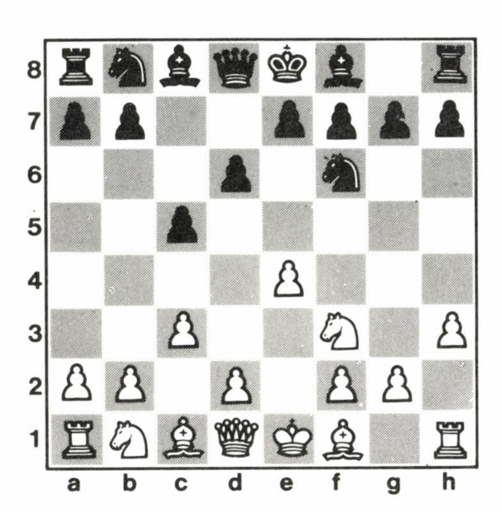


Diagramme 1 : *que jouent les blancs, après 4. ... C × e4?*

Deuxième exemple :
1. e4, c5 ; 2. Cf3, d6 ; 3. d4, c × d4 ; 4. C × d4, Cf6 ; 5. Cc3, a6 ; 6. Fg5, e6 ; 7. f4, Db6 ; 8. a3.

Que signifie le dernier « petit » coup des blancs face à la menace adverse sur le pion b2 ?

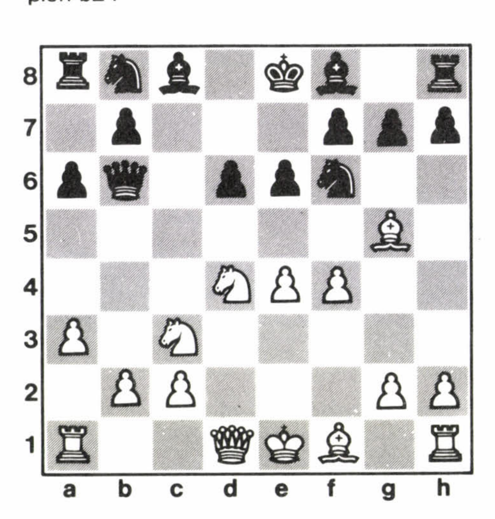


Diagramme 2 : *Que se passerait-il, après 8 ... D × b2?*

Troisième exemple :
1. d4, d5 ; 2. c4, e6 ; 3. Cc3, Cf6 ; 4. Fg5, Cbd7 ; 5. c × d5, e × d5.

Il semble que le pion noir d5 ne soit pas vraiment protégé, car le Cf6 ne peut bouger sans permettre aux blancs de capturer la Dame noire. Pourtant la prise du pion d5 serait une grave erreur. Pourquoi ?

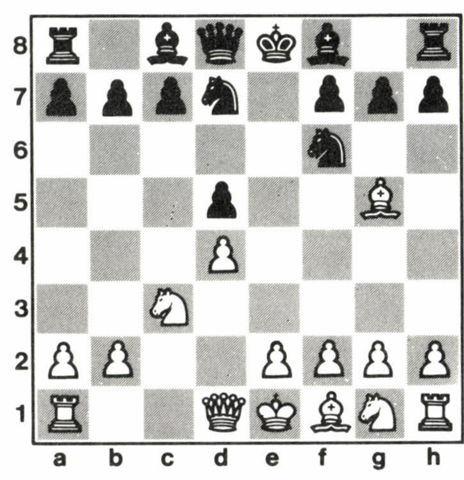


Diagramme 3 : *que se passe-t-il après 6. C × d5?*

Quatrième exemple :
1. e4, e5 ; 2. f4, Fc5.

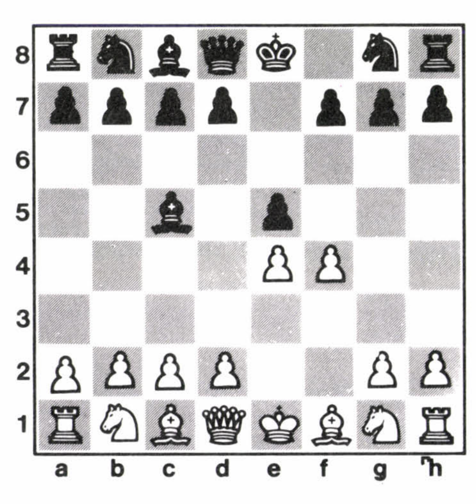


Diagramme 4 : *pourquoi les blancs commettraient-ils une grave faute en capturant un pion par 3. f × e5?*

Cinquième exemple :
un peu plus de subtilité : Dorochkevitch - Tukmakov, Riga 1970.
1. c4, e5 ; 2. Cc3, Cc6 ; 3. Cf3, f5 ; 4. d4, e4 ; 5. Fg5, Cf6 ; 6. d5 ?, e × f3 ; 7. d × c6, f × g2.

Les blancs ne voulurent pas se résoudre à rester avec un pion de moins en jouant 8. F × g2 b × c6. Ils pensèrent : « en faisant échec au Roi, je ne crains rien ! », et jouèrent 8. c × d7+. Pourquoi est-ce une erreur ?

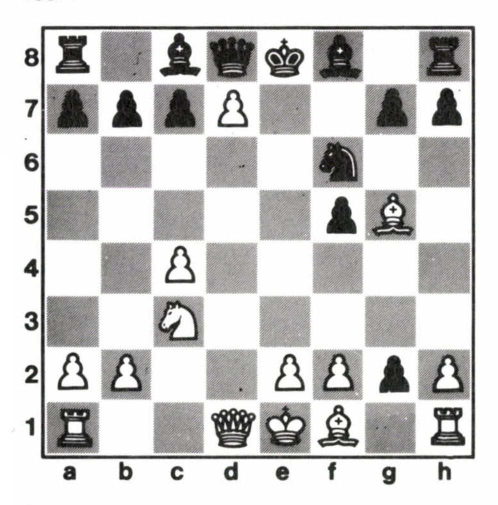


Diagramme 5 : *que répondent les noirs ?*

Sixième exemple : Fine - Yudovitch, Moscou, 1937.
1. d4, d5 ; c4, e6 ; 3. Cc3, Cf6 ; 4. Cf3, c5 ; 5. Fg5, c × d4 ; 6. C × d4, e5 ; 7. Cdb5, a6.

Les blancs se lancèrent maintenant dans une combinaison d'inspiration « matérialiste » en jouant 8. C × d5. Réfutez-moi ça !

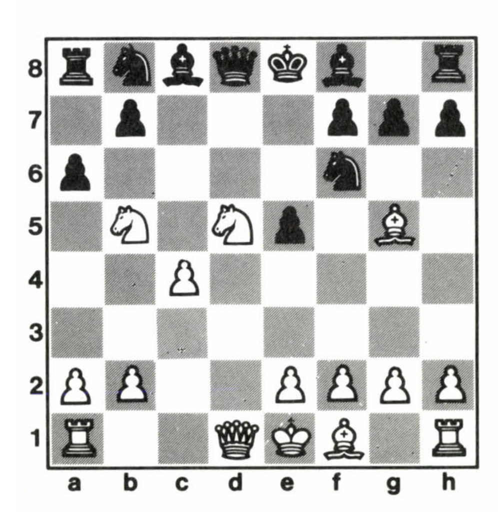


Diagramme 6 : *que font les noirs ?*

Exercices

Après les coups 1. e4, e5 : 2. Cf3, Cc6 ; 3. Fb5, Cf6 ; 4. d3, Ce7, il s'avère que la capture du pion e5 est mauvaise. Pourquoi ?

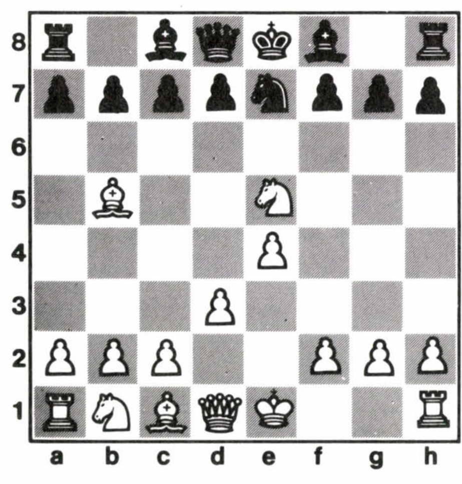


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent.*

Du danger d'une stratégie par trop matérialiste.

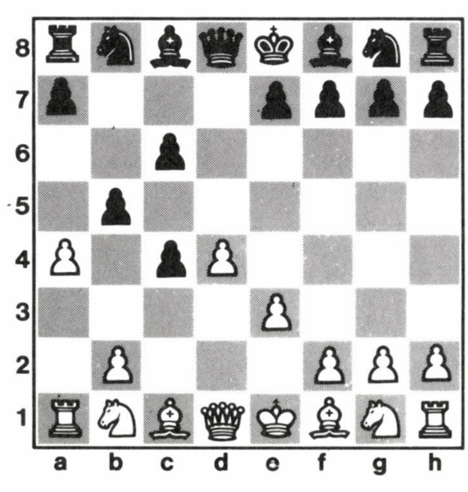


Diagramme 8 : *pourquoi les blancs récupèrent-ils avantageusement leur pion de moins ? Que jouent-ils ?*

solutions page 114

Après 1. e4, e5 ; 2. Cf3, Cc6 ; 3. Fb5, a6 ; 4. Fa4, d6 ; 5. d4, b5 ; 6. Fb3, C × d4 ; 7. C × d4, e × d4 ; le coup 8. D × d4 ? serait une grosse faute. Pourquoi ?

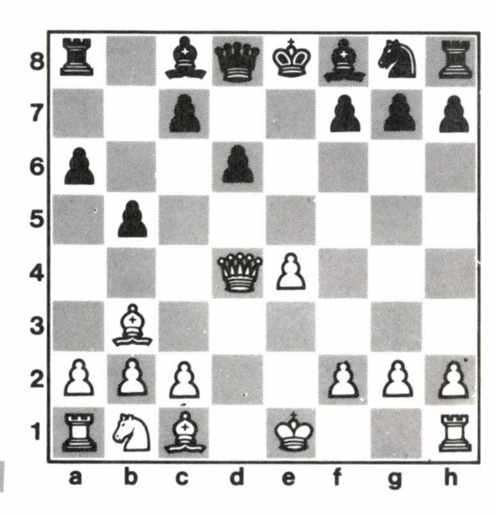


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

Comment l'illusion de garder un pion de plus peut aboutir au résultat inverse : un pion de moins ! Après 1. d4, f5 ; 2. e4, f × e4 ; 3. Cc3, Cf6 ; 4. Fg5, le coup 4. ... d5 est erroné...

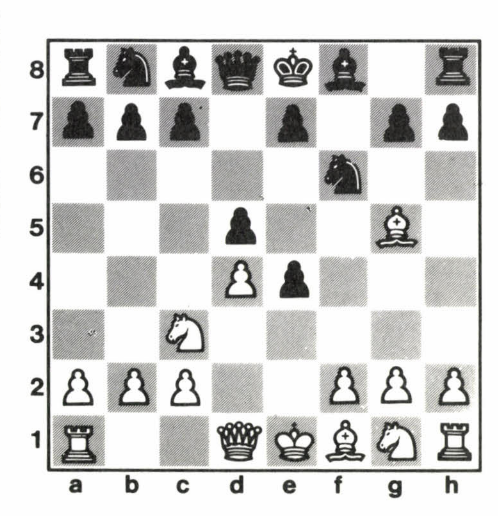


Diagramme 10 : *les blancs jouent et gagnent deux pions.*

Dans cette position curieuse, issue du « Gambit de la Volga », les noirs ont été beaucoup trop gourmands en capturant le pion e4 avec leur Cavalier. Pourquoi ?

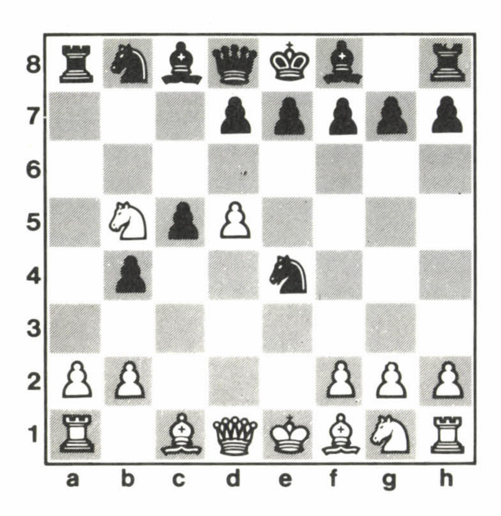


Diagramme 11: *les blancs jouent et gagnent.*

Dans la douteuse défense Damiano 1. e4, e5 ; 2. Cf3, f6 ? ; 3. C × e5 ! les noirs ne doivent pas prendre le Cavalier : 3. ... f × e5 ? ; 4. Dh5+, g6 (4. ... Re7 ; 5. D × e5+ n'est pas meilleur) ; 5. D × e5+ suivi de 6. Fc4 +. Mais pourquoi, après 3. ... De 7, l'attaque 4. Dh5+ ? est-elle prématurée ?

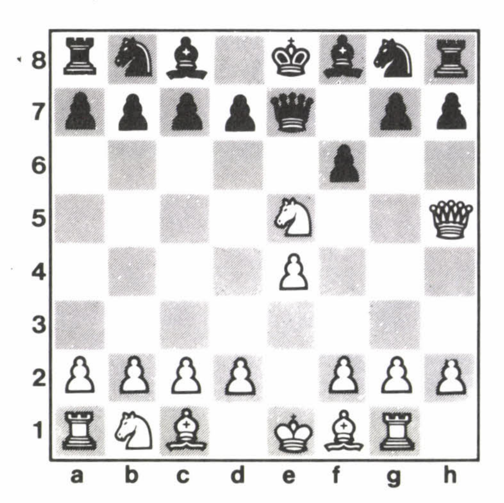


Diagramme 12: *les noirs jouent et gagnent.*

Ne méprisez pas les coups farfelus ! Par exemple, après 1. e4, e5 ; 2. Cf3, Cc6 ; 3. Fc4, et le coup « clownesque » 3. ... Cd4, les blancs commettraient une erreur en capturant e5. Pourquoi ?

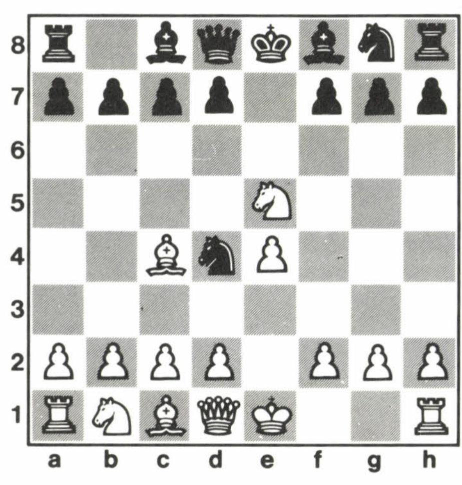


Diagramme 13: *les noirs jouent et gagnent.*

En prenant f7 les blancs effectuent une fourchette sur Dame et Tour noires. L'appât du gain leur fut fatal.

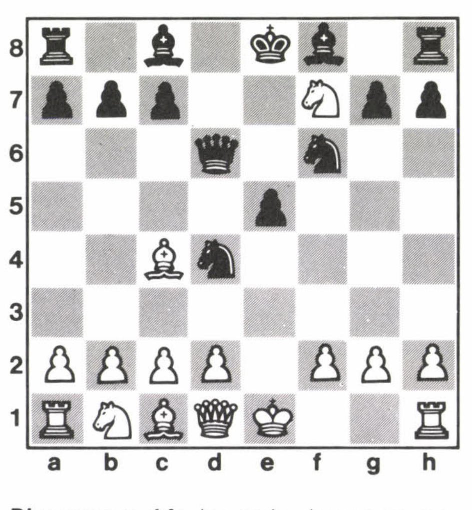


Diagramme 14: *les noirs jouent et gagnent.*

solutions page 114.

Nicolas Giffard

TAROT

L'obéissance en défense

Une défense de tarot peut devenir un véritable ensemble artistique, à condition que le comportement anarchique des joueurs soit canalisé vers une entente tacite, une harmonie d'esprit digne d'un bon orchestre. Peut-on laisser à une voiture une direction arbitraire ? Tel l'automobiliste, le joueur de Tarot a besoin d'un «code de la route». L'homogénéité d'une défense est l'association de trois joueurs qui pensent comme un seul, se comprennent à tout moment, et, pour cela, se réfèrent à des principes de logique et de bon sens issus de l'expérience.

L'obéissance, c'est se soumettre à la volonté de quelqu'un, se soumettre à une loi, à une obligation, dépendre des autres. En définitive, elle signifie qu'il ne suffit pas de jouer avec ses dix-huit cartes.

En conséquence, il faut :

1. obéir aux règles ;
2. obéir aux partenaires ;
3. obéir aux circonstances.

1. Les règles :

• se servir du chien : c'est un renseignement gratuit, mais non absolu.

L'écart du preneur peut réserver des surprises, mais en général :

— ne jouez pas atout en présence de gros tarots ou d'une couleur quatrième au chien ;

— ne vous fiez pas à un chien «blanc» pour sous-estimer la main de votre adversaire.

• montrer ses contrôles : respectez ce principe fondamental. Que ce soit en atout ou dans une couleur, jouez toujours où vous tenez.

Il en résulte :

— ne jouez pas dans un singleton ou un doubleton (gain de temps pour le preneur) ;

— pour les mêmes raisons : ne jouez pas dans le Roi du chien et ne rejouez pas dans la longue de l'attaquant ;

— en position 1 (à droite du preneur), ne jouez atout qu'avec la défense du Petit ;

— en position 3 (à gauche du preneur), faites les entrées ;

— signalez deux Bouts en défense (dès que possible) ;

— ne jouez le 21 que s'il est court et mal placé (positions 2 ou 3) ;

— indiquez la présence du Petit au premier coup d'atout par un gros tarot ou l'Excuse ;

— sur l'entame atout du preneur, jouez l'Excuse pour vous rallonger ou pour protéger un atout supérieur.

2. Les partenaires :

La recherche des informations, le moment où le plan s'élabore.

• l'entame atout du fond (position 1) :

— donnez l'uppercut maximal en position 3

(le plus gros tarot, même si c'est le 21) ;
— retournez atout dès que vous prenez la main.
• l'entame d'une couleur :
— le preneur coupe : revenez dans la coupe si vous êtes mal placé ; cherchez la seconde coupe si vous êtes bien placé ; vous connaissez la longue et les deux coupes du preneur, ne touchez pas à la quatrième couleur (les jeux d'attaque unicolores sont rares).
— le preneur fournit :
avec le Roi : confirmez une fois la couleur avec un jeu faible ; tentez une entrée avec un jeu fort,
avec une autre carte : si l'entame promet un honneur, ne faites pas d'impasse sur votre partenaire.

3. Les circonstances :
Un fait nouveau impose un changement de stratégie.
• L'entame atout : les arrêts :
— vous n'avez plus d'atout (cela arrive !) ;
— vous avez le Petit en danger ;
— vous avez deux Bouts en défense (ce qu'ignorait l'entameur) ;
— vous coupez le Roi du chien.
• L'entame d'une couleur :
— un joueur ne revient pas dans la coupe du preneur ; il la coupe également ; il faut donner priorité à la surcoupe ;
— un défenseur tient la longue de l'attaquant : jouez atout (Petit tombé ou connu) en vue d'un sauvetage des points ;
— la défausse d'un Roi est un appel dans la couleur.

Notez qu'il existe une différence entre une proposition (stade des investigations) et une demande impérative (stade des certitudes). Le déroulement d'une partie ne peut s'effectuer sans ligne de jeu. Il ne faut pas l'envisager comme une contrainte fastidieuse, mais comme une discipline intellectuelle. Le but est d'acquérir le bon réflexe, de donner confiance à ses partenaires, d'être fiable.
Une faute ponctuelle, en soi, n'est pas grave, mais par désinformation, engendre très souvent une seconde erreur, puis une troisième, etc. C'est la loi de la propagation, c'est-à-dire le naufrage.
Autrefois, l'absence de manuels d'initiation était la cause des manœuvres désordonnées, les bons joueurs apprenant «sur le tas». De nos jours, grâce aux efforts de la FFT, et d'éditorialistes spécialisés, chaque joueur peut rapidement progresser.
Bien sûr, on ne peut tout savoir. Même les meilleurs commettent des maladresses. Mais quel que soit votre niveau, votre jeu précis, «d'équipe», fera toujours de vous un partenaire considéré et agréable à jouer.
Rappelez-vous que l'obéissance n'est pas seulement un permis de conduire ; c'est l'indispensable partition du musicien.

Règlement officiel
Le règlement officiel sera adressé gracieusement aux lecteurs de J & S sur simple demande — accompagnée d'une enveloppe timbrée — à : Fédération française de tarot, 4 cours de Verdun, 69002 Lyon.

Exercices

Dans tous les cas de figure présentés ici, Nord est preneur et garde.

1. Vous êtes en Est avec :
A 20 18 1
♠ C 8 4 3
♥ D C 10 4 2
♦ 8 6 5
♣ C 7 3
Ouest entame atout du 3. Sud monte du 10.
1. Que jouez-vous ?
2. Nord s'excuse. Que faites-vous ?

2. Vous êtes en Ouest avec :
A 20 14 9 5 3
♠ D 9 4
♥ 5
♦ C V 3 2
♣ R 9 8 3 2
Nord entame Roi de ♥ . Sud s'excuse. Est fournit le 2. Nord continue petit ♥ . Sud fournit le 4 et Est le 8.
1. Vous êtes en main par la coupe. Que jouez-vous ?
2. Au 3e tour de ♥ , Est vous surcoupe et joue petit ♠ . Nord coupe et rejoue ♥ . Que faites-vous ?

3. Vous êtes en Ouest avec :
A 20 17 16 12 9
♠ R 3 2
♥ R C 8 5 4
♦ 10
♣ 10 9 7 6
L'entame du 10 de ♦ vous paraît-elle justifiée pour sauver vos points ? Quelles sont les options possibles ?

4. Vous êtes en Ouest avec :
A 12 9 1
♠ 8
♥ V 9 6 5
♦ D V 7 6
♣ D C 10 8 5 4
L'entame du 8 de ♠ vous semble-t-elle impérative ? Comment envisagez-vous la suite du coup ?

5. Vous êtes en Est avec :
A 20 19 10 9
♠ V 5 4 2
♥ V 5 3 2 A
♦ D 5 2
♣ D 3
Estimez-vous avoir le droit de jouer le 20 et pourquoi ?

6. Vous êtes en Est avec :
A 18 12 10 9
♠ C 8 7 6 4 3
♥ C V 9
♦ D 7 6
♣ V 2
Sud entame atout du 3. Vous prenez du 9, Nord couvre du 14 et Ouest du 15. Ce dernier contre-attaque atout du 2 pour le 8 du Sud et votre 18 Nord s'excuse. Faites-vous l'entrée à ♠ ou rejouez-vous atout ?

7. Vous êtes en Est avec :
A 20 14 12 8
♠ 9 8 7 6
♥ D 4 3
♦ C 3 2
♣ V 7 6 2
Ouest entame du 4 d'atout. Sud monte du 6. Quel atout jouez-vous au premier tour et pourquoi ?

8. Vous êtes en Sud avec :
A 15 13 12 8
♠ R 10 7
♥ V 10 9 7 3
♦ 7 6 2
♣ 8 5 4
Est entame du 3 de ♠ . Nord fournit le 9 et Ouest le 8. Prenez-vous du Roi ou du 10 ?

9. Vous êtes en Sud avec :
A —
♠ V 9 8 6
♥ C 6 5 4 3
♦ 8 7 6
♣ —
♣ est la longue du preneur et la défense a décidé de jouer atout. Vous prenez la main au 6e coup de cartes et Ouest défausse la Dame de ♦ . Interprétez-vous cette défausse comme un appel ?

10. Vous êtes en Ouest avec :
A 9 8 E
♠ 10 9 7
♥ C 7 6 5
♦ 9 5 4 3
♣ V 4 3 2
Sud entame atout. Est prend du 21. Que jouez-vous ?

Emmanuel Jeannin-Naltet
*et Patrick Lancman**

solutions page 115

**Xavier Bonpain a, hélas, quitté J & S. Nous accueillons un nouveau collaborateur en la personne du champion de France 1984 et première série nationale.*

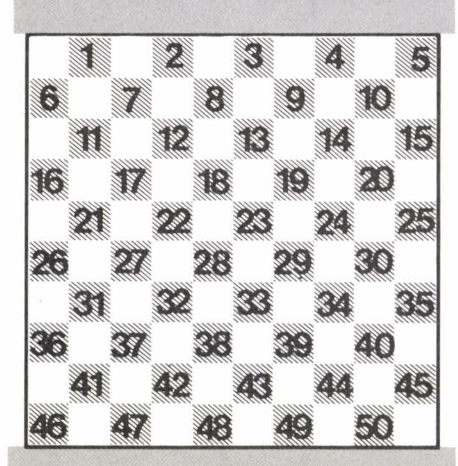
DAMES

Gantwarg, champion du monde !

Du 3 au 29 octobre dernier, s'est déroulé à Dakar (Sénégal), le 44e Championnat du monde seniors. Ce tournoi a été marqué par une nette domination des joueurs soviétiques, qui placent quatre de leurs joueurs dans les cinq premiers. Gantwarg (U.R.S.S.) remporte le titre avec 27 points en 19 parties (9 gagnées, 1 perdue et 9 nulles). Le deuxième, Clerc (Pays-Bas), termine avec deux points de moins.
La lutte pour le titre a été indécise jusqu'au bout. Pourtant, avant la 15e ronde, Gantwarg avait 2 points d'avance sur Clerc, mais sa défaite contre Mamina N'diaye (Mali) remettait tout en cause. Dans les trois rondes suivantes, Gantwarg en annulant contre Van der Wal et Clerc, et en gagnant contre Mémel, gardait son avance d'un point sur le Néerlandais qui battait Der, mais annulait contre Gantwarg et Wirny. Finalement dans la dernière partie, Gantwarg creusait l'écart en gagnant contre Kaplan (U.S.A.), tandis que je réussissais à faire nul avec Clerc...
Maintenant, je vous invite à suivre pas à pas, ronde après ronde, le duel à distance que se livrèrent les deux premiers pour le titre de champion du monde.

Numérotation du damier

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.



Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

Gantwarg - Baliakine : 5e ronde.
Depuis une quinzaine de coups, les deux Soviétiques doivent jouer très rapidement pour atteindre les 50 coups fatidiques. Dans cet exercice de haute voltige, très dur pour les nerfs, Gantwarg aura le dernier mot. Comment ?

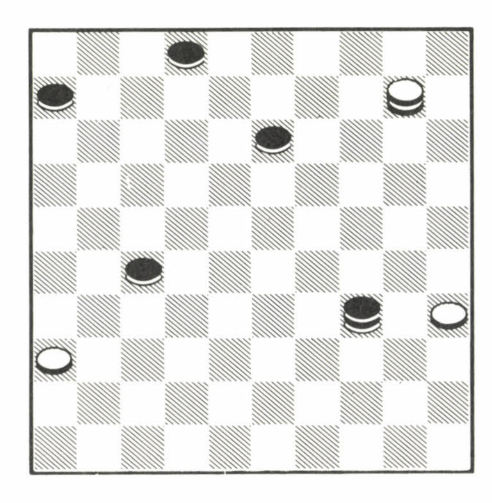


Diagramme 1 : *les noirs jouent et gagnent.*

Clerc - Stokkel : 7e ronde
A l'aide de moyens stratégiques, Clerc a acculé son adversaire dans une position des plus précaires. Quel est le coup qui force le gain du pion pour les blancs ?

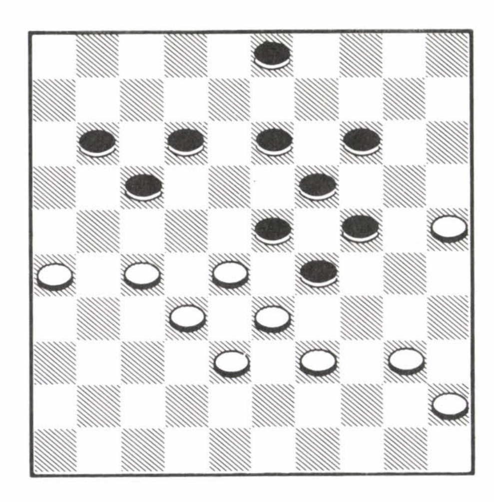


Diagramme 2: *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Clerc - Stokkel : 7e ronde
Malgré un pion de moins, Stokkel avait encore une chance d'annuler. Une fois l'occasion passée, Clerc ne manque pas de lui régler son compte. Comment ?

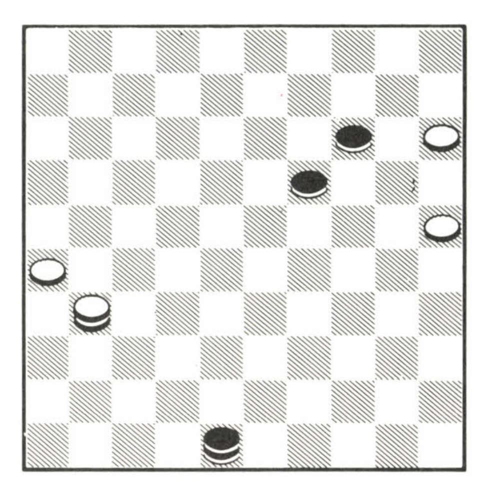


Diagramme 3: *les blancs jouent et gagnent.*

Gantwarg - Kane : 8e ronde
Une position qui ne s'est pas produite en partie. Car au lieu de 17. ... 26-31 ?, Kane (Sénégal) a répondu laconiquement par 17. ... 11-17, éventant le piège du Soviétique.

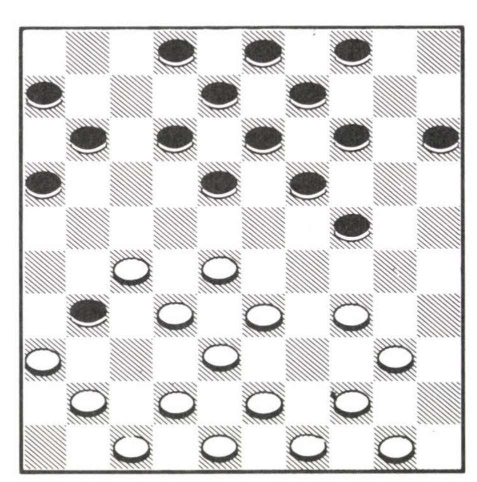


Diagramme 4: *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Même partie, 20 coups plus tard.
En attaquant par 37. ... 20-25, Kane est tombé dans le panneau, mais il n'a aucun reproche à se faire, car à ce stade de la partie, sa position était perdante.

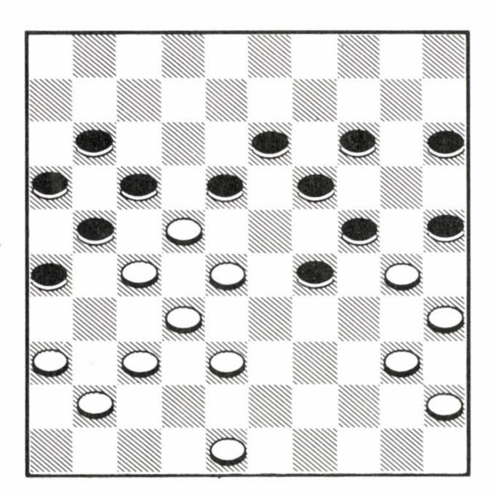


Diagramme 5: *les blancs jouent et gagnent.*

Clerc - Baliakine: 10e ronde
En jouant 18. ... 19-23? Baliakine (U.R.S.S.) vient de commettre une bourde monumentale que Clerc s'empresse d'exploiter. On se demande encore comment le Soviétique a pu commettre une erreur aussi grossière!

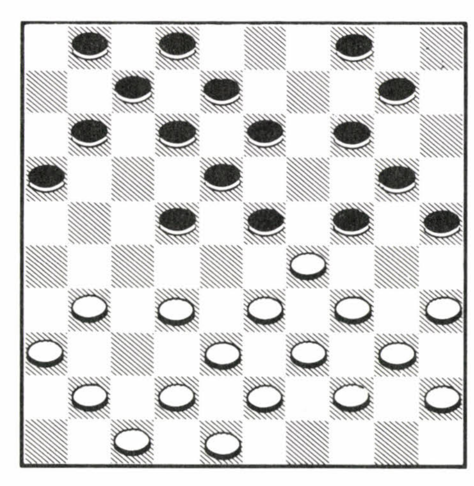


Diagramme 7: *les blancs jouent et gagnent.*

Kane - Clerc: 13e ronde
Encore une partie où la pendule a joué un rôle déterminant. Les noirs vont tirer profit des deux temps de repos fournis par les blancs qui viennent d'attaquer par 53. 8-2. Comment?

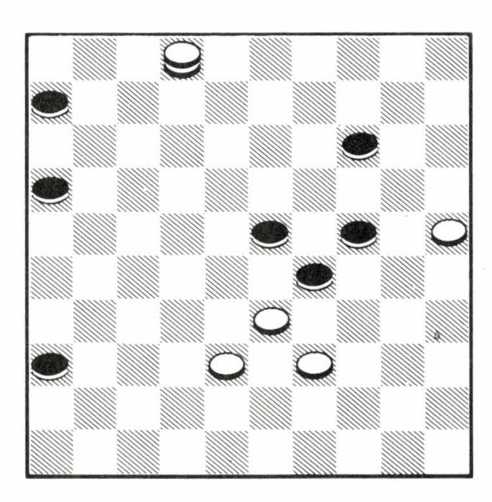


Diagramme 9: *les noirs jouent et gagnent.*

Vigman - Gantwarg: 9e ronde
Vigman vient de laisser une combinaison élémentaire sur le thème du coup Philippe. Gantwarg saisit sans attendre l'occasion offerte. Comment?

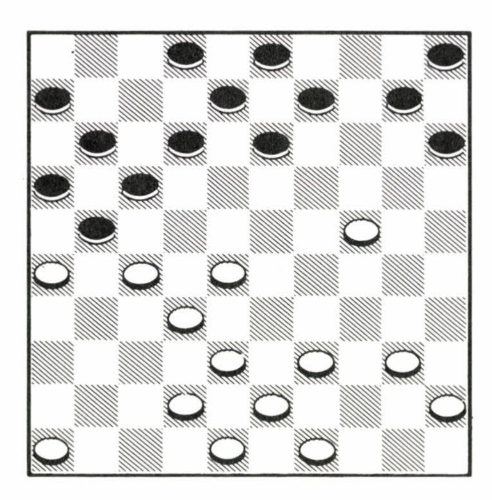


Diagramme 6: *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Jansen - Gantwarg: 10e ronde
Une belle combinaison de Gantwarg, assez cachée et pour le moins originale, qui consiste à créer un temps de repos dont les noirs tireront parti intelligemment.

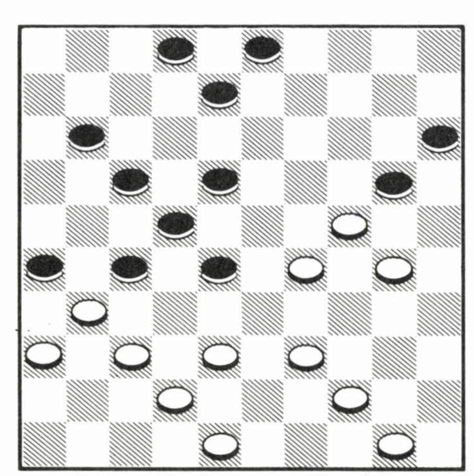


Diagramme 8: *les noirs jouent et gagnent.*

Der - Clerc: 17e ronde
Débutants, cette combinaison est pour vous. Faites partir le pion blanc 28 afin de réaliser la rafle 17 × 48!

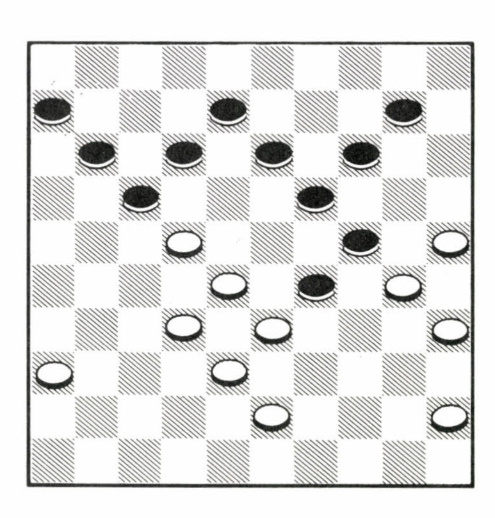


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

solutions page 116

Luc Guinard

BACKGAMMON

Dans chacune de ces dix positions, c'est à Blanc d'avancer les pions. Quelle est sa meilleure façon de jouer? Dans les solutions, page 117, un barême vous indiquera votre niveau, d'après votre choix de mouvements...

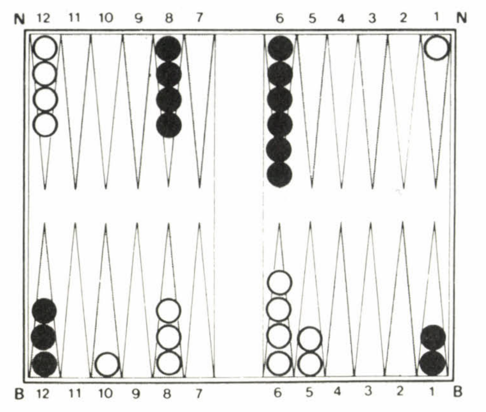


Diagramme 1 : *Blanc joue 6-4*

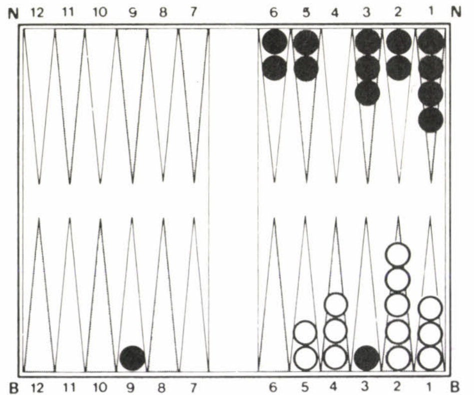


Diagramme 2 : *Blanc joue 1-1*

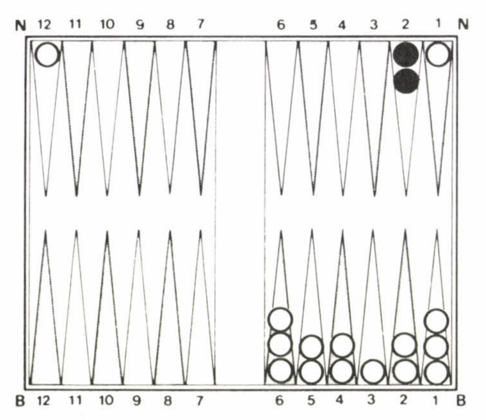


Diagramme 3 : *Blanc joue 5-1*

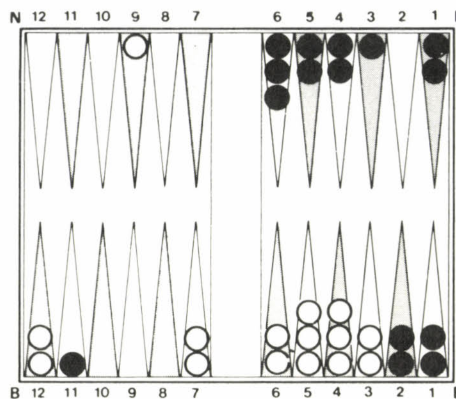


Diagramme 4 : *Blanc joue 6-2*

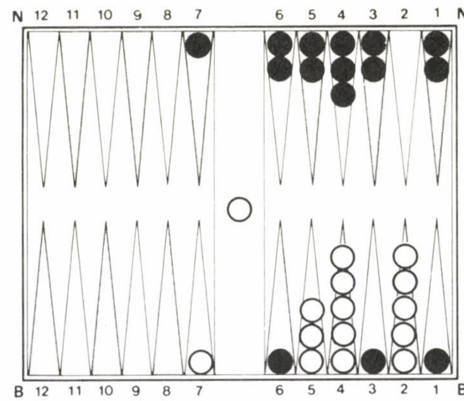


Diagramme 5 : *Blanc joue 6-2*

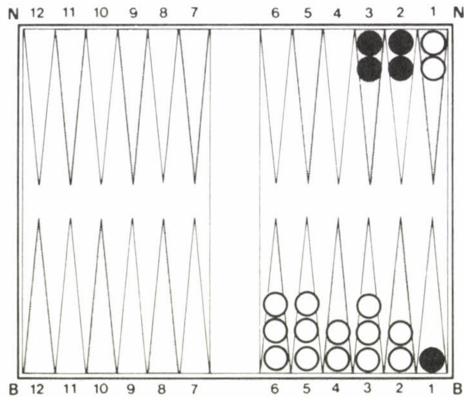


Diagramme 6 : *Blanc joue 4-2*

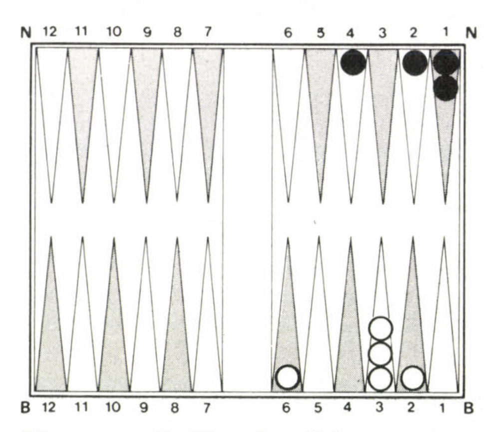


Diagramme 7 : *Blanc joue 3-1*

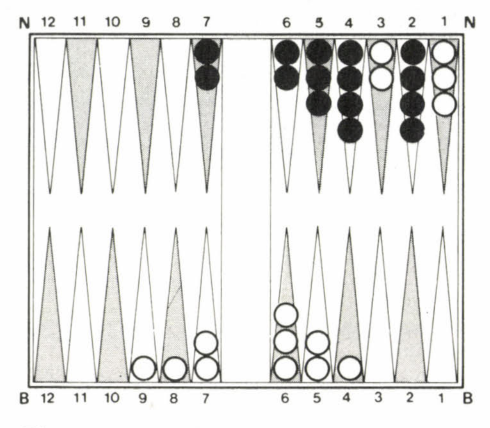


Diagramme 8 : *Blanc joue 2-1*

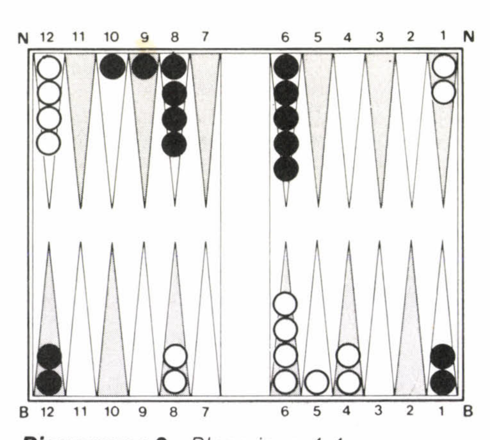


Diagramme 9 : *Blanc joue 4-4*

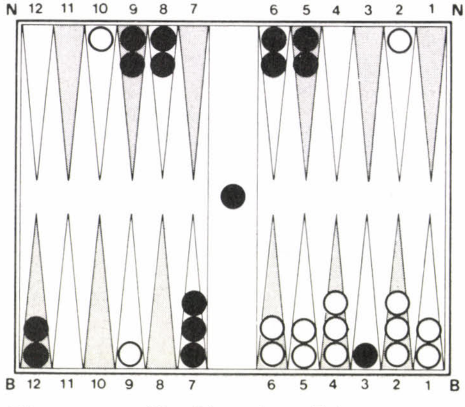


Diagramme 10 : *Blanc joue 5-1*

solutions page 116

Donat Bernard et Benjamin Hannuna

OTHELLO

Résistance

Entre joueurs de force égale, le début et le milieu de partie sont le plus souvent équilibrés, et la victoire se joue dans la phase finale. Il peut arriver aussi qu'un des joueurs domine l'autre en ce sens qu'il parvient à ne laisser à son adversaire que très peu de « libertés » (coups possibles sans rupture d'équilibre) et qu'il l'oblige à jouer en coups forcés; mais cela n'aboutit pas toujours à une situation gagnante. Les meilleurs joueurs savent offrir une longue résistance à ce type de pression.
La partie ci-dessous est une illustration de cette possibilité d'un équilibre fragile qui se maintient jusqu'aux derniers coups du jeu. Elle a opposé, en finale du Championnat du monde 1982, l'Américain Shaman (Noir) au Japonais Tanida (Blanc).

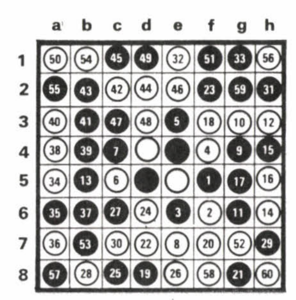


Diagramme 1 : *la partie Shaman-Tanida.*

Coups : **Commentaires :**

1 à 8 : ...... Blanc a choisi le début « diagonal ». Les huit premiers coups forment un des débuts classiques.

14 : .... les deux joueurs ont maintenant des positions connexes opposées : les groupes de pions se font face et ne s'interpénètrent pas.

15-16 : ..... une séquence classique sur le bord Est où les pions blancs H3 et H6 étaient idéalement placés.

18-20-22-24 : .... Blanc joue le plus près possible de son groupe et donc des bords Est et Sud, de façon à conserver le plus longtemps possible la frontière noire Nord-Ouest, qui constitue un avantage pour lui, car lui seul peut aller jouer dans cette région et il choisira le meilleur moment.

27 : .... Noir ne peut répondre par F8, qui retournerait notamment D6 et fermerait totalement la frontière Ouest. Blanc jouerait alors F1, et Noir devrait offrir prématurément un coin à Blanc.

28 : .... ce coup en C2 fragilise Blanc sur le bord Sud. Peut-être aurait-il mieux valu continuer la pression sur Noir en jouant F1, suivi de F8, C7, B6, Blanc a une très forte position.

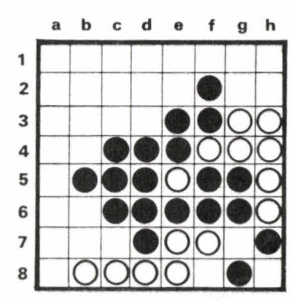


Diagramme 2 : *après le coup 29. H7*

30 : .... Blanc est gêné par la position qu'il a prise sur le bord Sud avec le coup 28. S'il prend le coin H8, Noir viendra en F8, puis en A8, gagnant un coin lui aussi et deux « temps ». Compte-tenu de l'avantage positionnel de Blanc (grosse frontière noire), cet échange n'est pas intéressant pour lui. Noir gagne quand même un temps en reprenant le bord Est.

37-39-41 : .... Noir joue en « coup forcé », car tout autre coup le ferait perdre. Blanc mène le jeu, mais il ne parvient pas à bloquer complètement Noir qui résiste.

42 : .... A2, retournant C4, ouvrirait trop le jeu de Noir. Mais Blanc recule pour mieux sauter au coup suivant, tout en se constituant une grosse faiblesse sur le bord Ouest (5 pions).

43 : .... une réponse originale, qui profite déjà du bord de cinq pions blancs : si Blanc joue C3, il retourne B3 et s'il prend ensuite A1, Noir joue dans la fourchette A2.

44 : .... et en plus, Blanc ne peut plus jouer A2, qui retournerait B2 ! Il doit ouvrir le jeu au centre de la position.

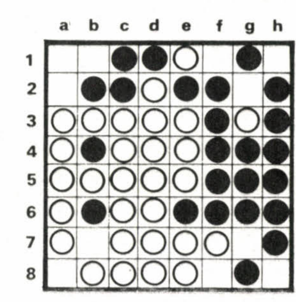


Diagramme 3 : *après le coup 49. D1*

50 : .... pourquoi pas F1, qui gagne facilement (si 51. G7, 52. B7 etc.) ?

52 : .... pour « pourrir » le coup noir B7, qui retournera le pion blanc G7.

53 : .... A2 est également perdant, après B1, A8, B7, etc.

51-60 : ..... une fin de partie très serrée, que le champion japonais aurait pu éviter. Mais il gagne quand même par 33 à 31.

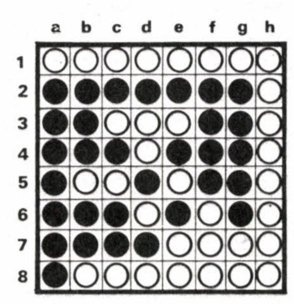
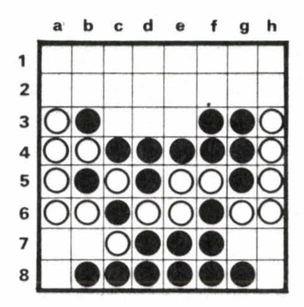


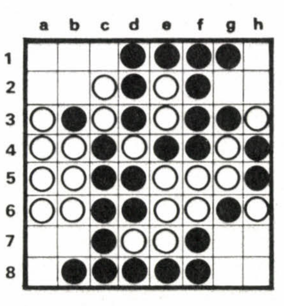
Diagramme 4 : *position finale.*

Problèmes

Blanc joue et gagne un coin en trois coups. Comment ?



Problème 1



Problème 2

solutions page 117

François Pingaud

SCRABBLE®

P.L.I. : le look 1985

Si l'édition 1985 du *Petit Larousse illustré* apporte peu de bouleversements, elle a cependant le mérite, en plus de l'entrée logique de certains termes consacrés par la mode (AÉROBIC, LOOK, ...), de réparer certains oublis criants, laissés par les éditions précédentes (BASIC, RECENTRER, ...).
Voici d'abord la liste des mots complètement nouveaux (moins de neuf lettres) :

AEROBIC
ATOXIQUE
BASIC
BEKE (créole)
CLANISME (organisation sociale)
CYTOSINE (constituant ADN)
ECOLO
ECOMUSÉE
FAC
HEBDO
LOOK
MAILING (envoi de circulaire)
MISANDRE (≠ misogyne)
RECENTRER
SHEKEL (monnaie d'Israël)
SIDA
SPI (mar. spinnaker)
SURCOUT
SURDOSE
TREVISE (chicorée)
TUTORAT

Il convient d'y ajouter un certain nombre de féminins correspondant à des mots déjà présents :
FONDEUSE
JAINE
ORATRICE
ROUTARDE
SALICYLEE
SELECTE
TABOUE

Ainsi que :
- deux nouveaux pluriels s'ajoutant aux anciens (MUSICALS, WINCHES) ;
- un singulier pour un mot auparavant toujours au pluriel (BONGO) ;
- deux changements de transitivité : CAFTER et SMASHER deviennent transitifs ;
- un adjectif qui se transforme en verbe : DÉMOTIVER, v.t. ;
- quelques nouvelles graphies ; on pourra donc jouer, maintenant : PAPI ou PAPY ; PENTRITE ou PENTHRITE ; RIAL ou RIYAL ; SYLVANER ou SILVANER ;
- un changement de variabilité : JAINA devient invariable.

Les anagammes

Une « anagamme » est un mot formé de l'ensemble des lettres permettant un scrabble de huit lettres à partir d'un mot de sept lettres.
Ainsi, CISELET scrabble sur les lettres de SURFIN, et QUEUTES sur les lettres de DEFRISA. Saurez-vous les trouver ?

CISELET + S =
CISELET + U =
CISELET + R =
CISELET + F = (**)
CISELET + I =
CISELET + N = (****)

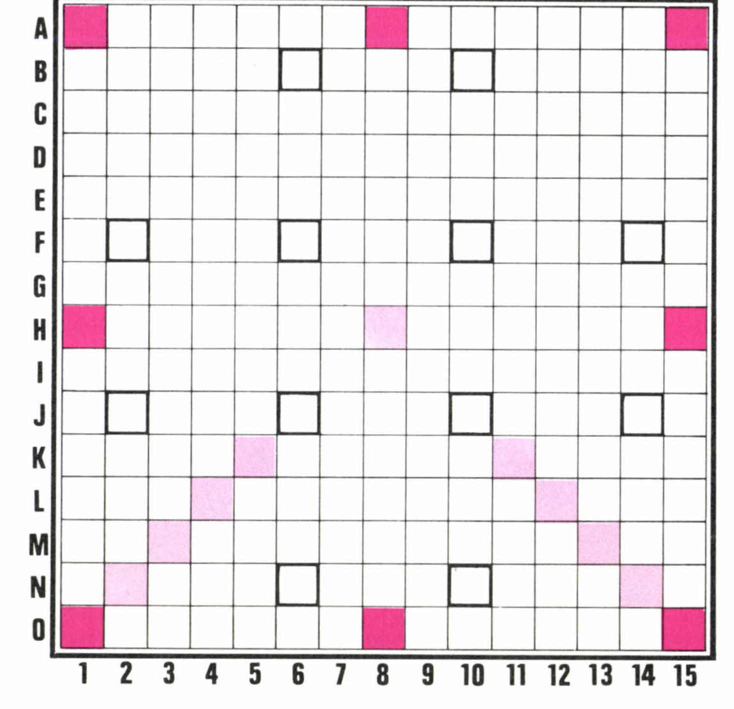
QUEUTES + D =
QUEUTES + E = (**)
QUEUTES + F =
QUEUTES + R = (*****)
QUEUTES + I =
QUEUTES + S =
QUEUTES + A =

Les astérisques placés près de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles.

Codification de la grille

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement ; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.

N.B. — Ne sont admis, dans notre rubrique — sauf exception indiquée — que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1985.*
Pour toutes précisions concernant le règlement les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, boulevard Péreire, 75017 Paris.





Entraînez-vous...

Cette partie a été jouée lors du dernier championnat des Flandres. Si vous souhaitez la suivre, munissez-vous d'un cache, que vous descendrez d'une ligne toutes les trois minutes (temps de compétition). Vous découvrirez alors le mot trouvé (optimal), sa position sur la grille, le nombre de points accordés, et le tirage suivant. Prêt à l'entraînement ?...

J.F. Lachaud fut classé premier avec 1097 points.

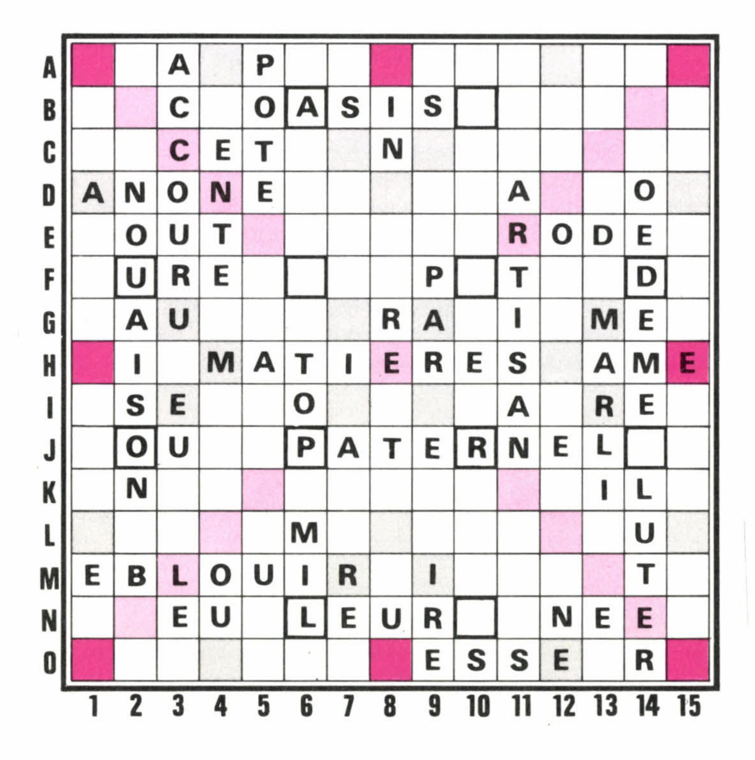
Les lettres situées avant le signe + sont le reliquat du tirage précédent. Le signe – signifie que les lettres du tirage précédent non utilisées ont été annulées.

(1) RÉAL, aux : ancienne monnaie espagnole
(2) GRIGNER, v.i. : faire des faux plis
(3) CYME : bot. inflorescence
(4) FLINGOT : pop., fusil de guerre

Tirages	Mots trouvés	Position	Points
EILORST			
DEEELOQ	ORTEILS	H4	66
-ACEINOS	DESOLEE	10F	14
AEEIRUX	ECORNAIS	5E	90
EI+ASTU♦	REAUX(1)	4K	54
ADGGILT	(B)AUXITES	O1	194
GGT+AIR♦	LAID	D2	22
ABEHPRU	GRIG(N)AT(2)	11A	71
BU+ELLMV	HARPE	1A	50
-ELNOQSV	BRUME	B10	28
ELNQ+IRU	VOUS	N2	28
EEFJMNT	ARLEQUIN	B1	84
EFMNT+IW	JE	A14	36
FIM+EHKY	TWEEN	L8	30
-DIILNNU	CYME(3)	F5	36
ILNU+FOT	NID	A7	20
U+ACEMPR	FLINGOT(4)	D7	24
ABHNOSZ	CAMPEUR	N7	74
BH+AEFTU	ZONAS	14J	94
BFU+KSV	HATE	6J	34
BSUV	KIF	9C	25
BU	SEVE	11K	18
	JEU	14A	10
		Total :	1102

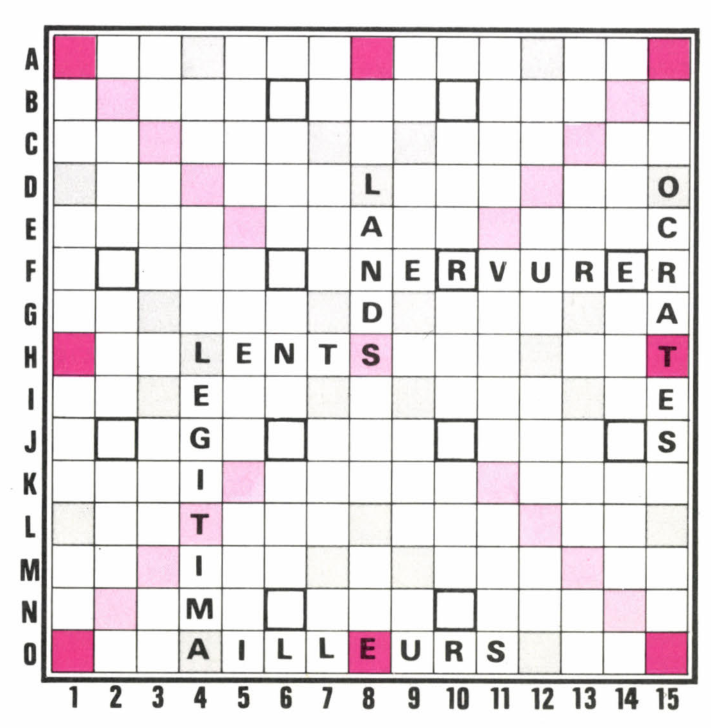
Le dernier coup

Dans ce problème composé par Frank de la Patellière, vous tirez au dernier coup de la partie, E E H M O R T.
Saurez-vous placer cinq scrabbles différents sur la grille ci-dessous.



Les Benjamins

Faire un « Benjamin » c'est rallonger de trois lettres, un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ». Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver quatorze « Benjamins ». Lesquels ?



Benjamin Hannuna

solutions page 117

GO

Initiation : gagnez à neuf pierres de handicap

Face à un joueur expérimenté, le débutant commencera la partie avec neuf pierres placées sur le go-ban comme ci-dessous (diagramme 1).

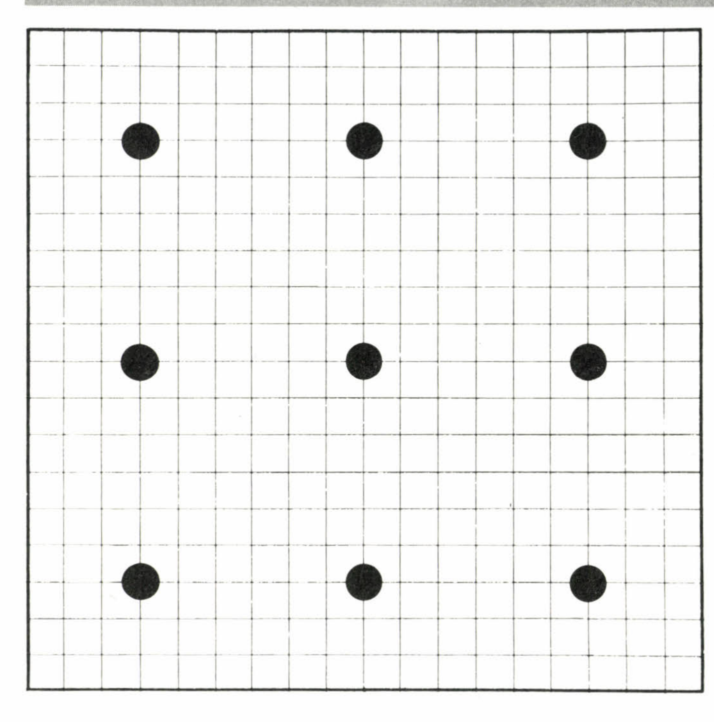
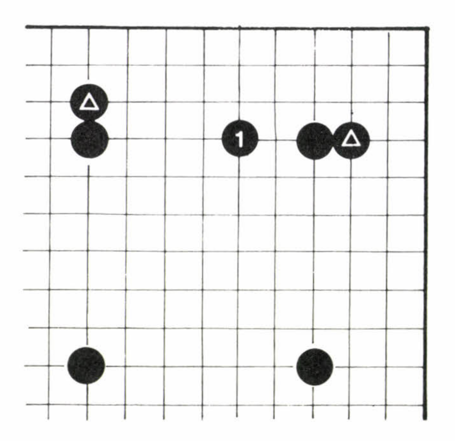


Diagramme 1 : *les neuf pierres placées sur le go ban en début de partie à handicap.*

En principe, si vous jouez à neuf pierres de handicap, avec noir, cela signifie que vos connaissances, comparées à celles de votre adversaire, sont pratiquement nulles.

Diagramme 2 : *1 est un* Tobi *à partir du coin.*



Il sait tout ce que vous savez et vous ignorez tout de ce qu'il sait. Vous ne pouvez pas lutter à armes égales ; vos seules armes sont les pierres de handicap. Si vous réussissez à les utiliser avec un minimum d'efficacité et de suite dans les idées, elles suffisent à suppléer votre inexpérience.

La partie à neuf pierres est aussi la seule qui soit souvent inégale. Parce que l'intérêt stratégique du jeu diminue au-delà de neuf pierres, on en pose rarement plus, bien que l'écart réel entre noir et blanc soit souvent supérieur. Ce qui signifie que vos chances de gain sont inférieures à celle de votre adversaire ; votre premier objectif sera donc de gagner à neuf pierres, avec quelques étapes intermédiaires :

- éviter les grosses catastrophes et faire quelques territoires ;
- avoir une partie jouable, le plus loin possible ;
- avoir une partie gagnante ;
- gagner une partie gagnante.

Etre ambitieux, c'est se dire : des 120 points d'avance que me donnent théoriquement mes neuf pierres noires, je serai capable d'en garder au moins 10. Pour cela, il n'est pas nécessaire de varier ses coups ; parce que, la partie à 9 n'a d'intérêt que pour passer très vite à autre chose.

Les coups simples

Le *Tobi* ou saut : 1 du diagramme 2 est un saut à partir de la pierre de coin. C'est un coup fondamental, utile sur tout le terrain et dans tous les sens.

Le béton : avec les pierres ◬ , on peut bétonner le coin ou le bord ; il s'agit de renforcer une pierre de 4e ligne, avec une pierre de 3e ligne ; on bétonne vers le bord.

Mais, pour bétonner le coin, il vaut mieux avoir déjà joué en 1. Pour bétonner le bord, il faut renforcer une pierre saine, c'est-à-dire qui n'est pas menacée d'encerclement.

Le saut est surtout un coup défensif ; mais une fois que vous vous êtes défendu, vous êtes fort et pouvez penser à construire, voire à attaquer.

Le béton est un coup constructif ; quand il n'y a pas d'urgence, et que vous n'êtes pas contraint à la défense, un coup de béton vous donnera ou vous préparera des points.

Diagramme 3 : noir a répondu en *Tobi* aux deux approches blanches en 1 et 3. Il a maintenant un objectif clair : pouvoir jouer en **a**. Un coup en **a** limite énormément les possibilités de manœuvre du blanc, sur tout le bord nord.

On a vu presque l'essentiel, qu'on peut résumer ainsi. Pour gagner à neuf pierres, il suffit de savoir :

- répondre simplement aux coups blancs ;
- quoi faire quand on a l'initiative ;
- résister convenablement quand blanc joue des coups abusifs ; cela vient avec l'expérience des bons coups simples.

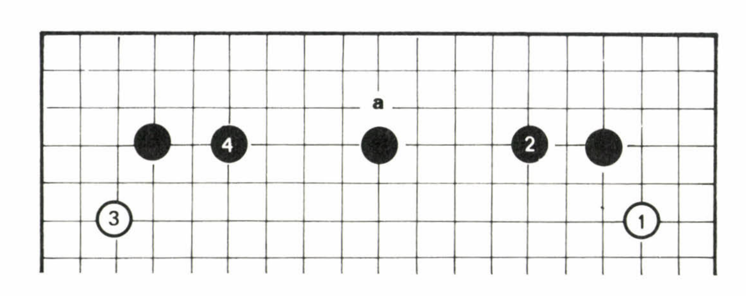
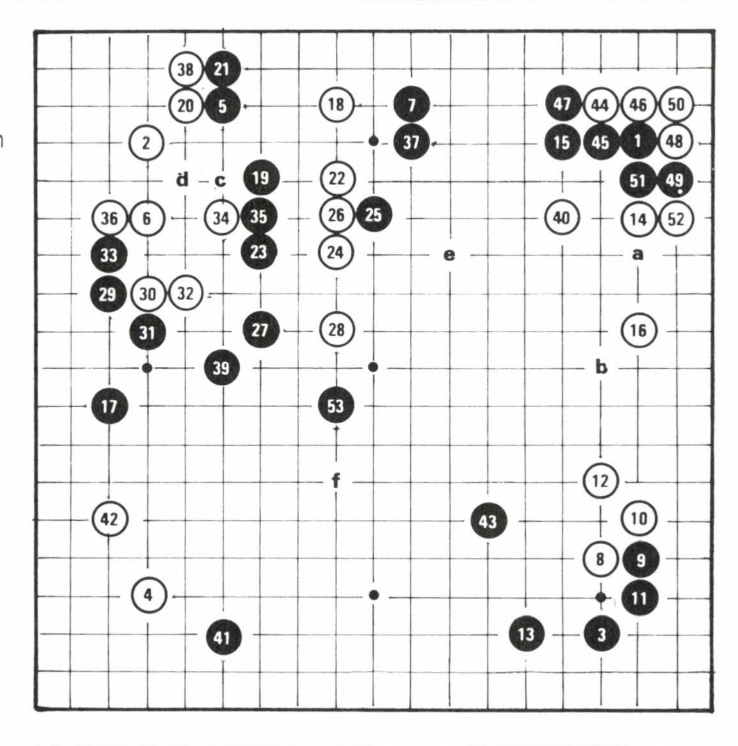


Diagramme 3 : *noir doit jouer en a... dès qu'il en a l'occasion.*

Partie : Cho... devant !

Cho Chi Kun a maintenant 28 ans et n'est plus l'enfant prodige. Il est celui qui, au début de l'année 83, a détenu en même temps les quatre principaux titres décernés annuellement au Japon : il en a perdu deux au cours de cette même année, conservant tout de même les deux principaux : le *Kisei* et le *Meijin*. La partie que nous commentons ici est la première du *Meijin*. Aux dernières nouvelles, en 84, *Cho* a conservé son titre contre le même Otake, gagnant 4-3 après avoir été mené 3-0.

Diagramme 4 : *coups 1 à 53 de la première partie disputée pour le titre de* Meijin *entre Cho (blanc) et Otake (noir). Blanc gagne d'un point et demi.*



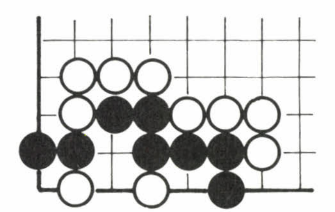
Cho - Otake : coups 1-53

Dans cette partie, Cho change de style. Lui qui affectionne tant les petits territoires sûrs, joue aux *Hoshi* en 2 et 4, pierres d'influence, par excellence. Le premier problème surgit avec le coup 14 ; l'extension normale est en 16, mais dans ce cas, noir peut jouer en **a**, qui est un bon point ; 14 « propose » au noir de contre-attaquer en **b**, mais Otake refuse ce premier défi.
Ensuite, 19 est moins usuel que le saut en **c**, et un peu plus agressif ; la suite jusqu'en 28 est naturelle, — l'échange 25-26 notamment qui est fréquemment joué dans ce genre de position. Otake hésite entre 29 et 30, la différence est plus une question de goût : 29 est plus territorial, mais 30 plus solide. En réponse au *Nozoki* — coup joué en face du trou — en 34, Otake réfléchit 90 minutes, avant de connecter simplement ; l'autre possibilité est un contre-*Nozoki* en **d**. Selon Sakata, arbitre de la partie, le coup **d** aurait dû être choisi, ne serait-ce que pour justifier un temps de réflexion aussi long.
Avec 44, Cho revient à ses « premières amours » : il choisit le territoire quitte à avoir une position un peu fragile. 53 manque le coche ; si ce n'est pas le coup perdant, c'est peut-être celui qui a laissé échapper la victoire ; bien qu'étant une attaque naturelle du groupe blanc, il a le défaut de mal construire. La zone noire dans la partie sud du terrain est trop grande pour être raisonnable. Selon Ishida, une combinaison prometteuse était : noir **e**, blanc 53, noir **f**. Il suffirait alors d'un seul coup supplémentaire pour transformer en un grand territoire toute cette zone ; la tâche du blanc serait délicate.
Ensuite Otake ne parviendra pas à empêcher Cho de vivre facilement dans son *Moyo,* et malgré un échange spectaculaire, il perdra cette partie d'un point et demi.

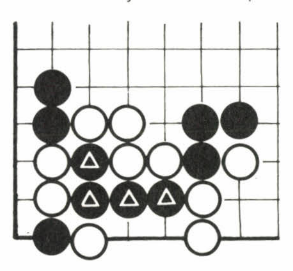
Exercices : le *Ko,* c'est difficile, mais ça peut rapporter gros.

solutions page 117

FACILES

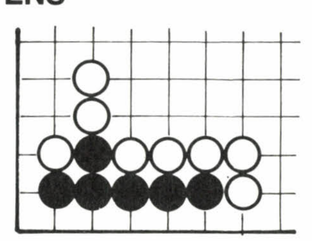


Problème 1 : *blanc joue et tue par* Ko.

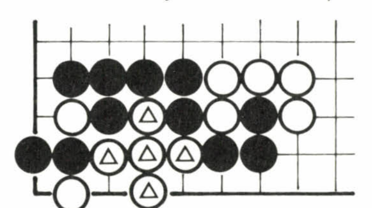


Problème 2 : *grâce aux propriétés du coin, les pierres noires* ⓐ *ne sont pas encore capturées. Noir joue et obtient un* Ko.

MOYENS



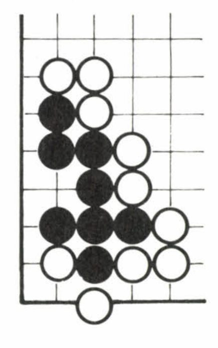
Problème 3 : *blanc joue et tue noir par* Ko.

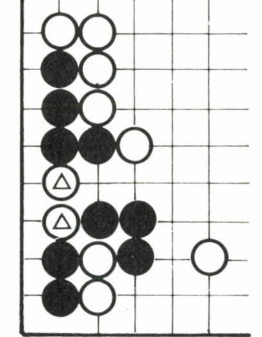


Problème 4 : *noir joue et capture par* Ko *les pierres blanches* ⓐ *Attention à l'ordre des coups : certains* Ko *sont meilleurs que d'autres !*

DIFFICILES

Problème 5 : *noir joue et vit par* Ko, *bien entendu. Attention à l'ordre des coups !*





Problème 6 : *blanc sauve les pierres* ⓐ *par* Ko.

Pierre Aroutcheff

BRIDGE

Périodiquement nous vous ferons mieux connaître un expert français ou étranger au travers de donnes réellement jouées au cours de rencontres internationales, championats du monde, jeux olympiques... Nous commençons avec Philippe Soulet qui est l'un de nos plus talentueux champions.



Jugez plutôt: champion olympique en 1980, champion du monde en 1982, champion d'Europe en 1983 et il n'a que 29 ans. Une tenue de table irréprochable et une immense gentillesse complètent le tableau d'un authentique champion. Philippe Soulet est également un excellent pédagogue, et l'on peut suivre son enseignement à France Bridge, 6, av. Raymond-Poincaré, 75016 Paris.
Réalisez dans les donnes ci-dessous non seulement votre contrat, mais aussi le maximum de levées supplémentaires.

Problème N° 1
Cote : 3 points

S	O	N	E
1♣	1♥	?	

♠ A V 3
♥ 2
♦ R 5 4
♣ A 10 9 5 3 2

Que faites-vous comme enchère après l'ouverture d'un ♣ de votre partenaire et une intervention d'Ouest à un ♥ ?

Problème N° 2
Cote : 2 points

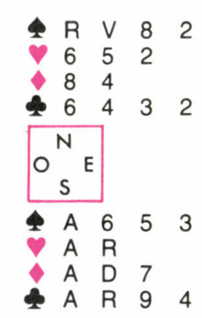
S	O	N	E
2♣	—	2♦	—
2SA	—	?	

♠ R V 8 2
♥ 6 5 2
♦ 8 4
♣ 6 4 3 2

Que faites-vous comme redemande avec la main ci-dessus ?

Problème N° 3
Cote : 4 points

♠ R V 8 2
♥ 6 5 2
♦ 8 4
♣ 6 4 3 2



♠ A 6 5 3
♥ A R
♦ A D 7
♣ A R 9 4

Vous êtes arrivé au contrat de 4 ♠ dans le silence adverse. Comment jouez-vous sur l'entame de la Dame de ♣ ?

Problème N° 4
Cote : 4 points

E	S	O	N
	1♣	—	1♠
—	1SA	—	2SA
	3SA		

♠ R D 3 2
♥ 7 6
♦ D 6 4
♣ A 10 9 2

N
O E
S

♠ A 6 4
♥ A D 10
♦ A 3 2
♣ V 5 4 3

Vous jouez le contrat de 3 SA. Essayez de réaliser 10 levées sur l'entame du 4 de ♥ .

Problème N° 5
Cote : 3 points

N	E	S	O
1♠	—	1♥	—
3♥	—	1SA	—
4♦	—	3♠	—
6♣	—	4♦	—



♠ A V 7 3
♥ A 6 4 2
♦ A 6 2
♣ A 4

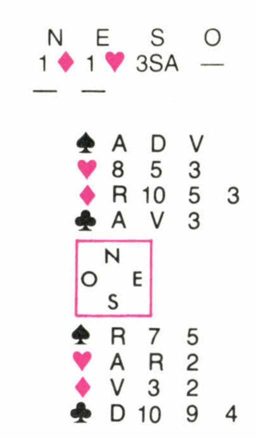
N
O E
S

♠ R 10 6
♥ R V 7 5 3
♦ R V
♣ 6 3

L'enchère de 3 ♥ est forcing, si l'on joue le 2 de ♣ Roudi. Comment jouez-vous 6 ♥ sur l'entame du 2 ♣ en essayant d'assurer votre contrat ?

Problème N° 6
Cote : 6 points

N	E	S	O
1♦	1♥	3SA	—
—	—		



♠ A D V
♥ 8 5 3
♦ R 10 5 3
♣ A V 3

N
O E
S

♠ R 7 5
♥ A R 2
♦ V 3 2
♣ D 10 9 4

Je vous donne l'information que l'impasse ♣ réussit, en contrepartie, essayez de réaliser 10 levées à SA sur l'entame du 10 de ♥ .

Problème N° 7
Cote : 6 points

♠ A D 5 2
♥ R 6 2
♦ 6 5 4
♣ A R 3



N
O E
S

♠ R 6 3
♥ A V
♦ A 7 3 2
♣ D 6 5 2

Votre objectif est de réaliser 11 levées à SA sur l'entame du 5 de ♥ .

Problème N° 8
Cote : 5 points

♠ A R 10 8 6
♥ A V 2
♦ 8 6
♣ D 4 3



N
O E
S

♠ D 9
♥ 10 5 4 3
♦ R V 5
♣ A R 5 2

Vous jouez 3SA sur l'entame du 3 de ♦ .

Que les apprentis-bridgeurs nous pardonnent. Ils retrouveront, sans faute, l'initiation dans le prochain numéro. *Freddy Salama*

solutions pages 117 et 118



Malgré tous les obstacles et les autres joueurs

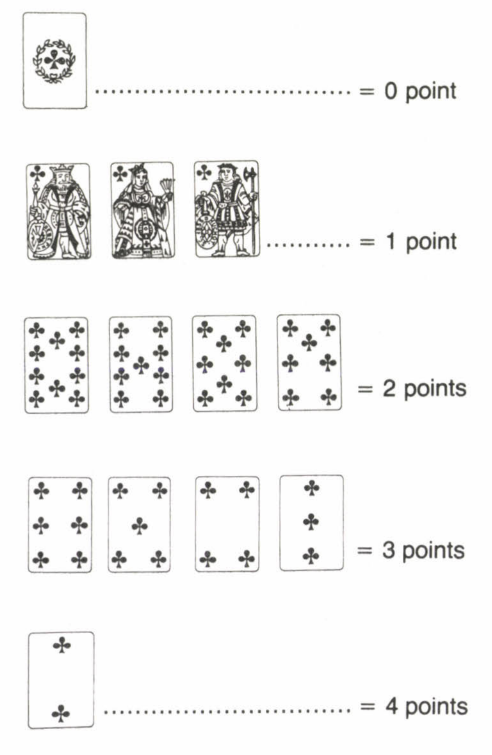
CONSTRUISEZ LES RESEAUX LES PLUS FOUS

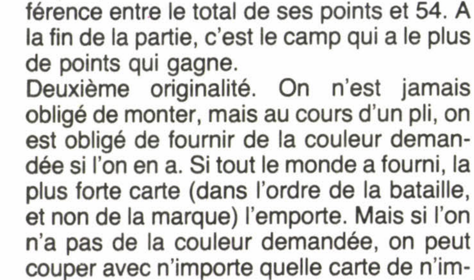
HANGAR 27 - Rue Lucien Faure 33000 Bordeaux - Tél. 16 (56) 51.11.82

LE COUPE-A-TOUT-COUP

L'As bat le Roi, le Roi bat la dame, la dame, le valet... et le 3, le 2. Il s'agit de faire des plis et d'obtenir le maximum de points. Pas très original, non? Mais tout se complique, quand on apprend que les cartes les plus faibles sont celles qui valent le plus de points!

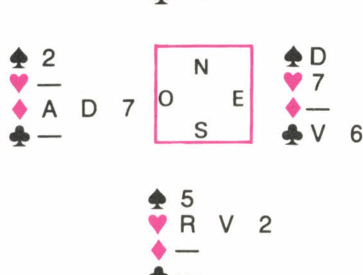
Quatre joueurs jouant en équipe de deux utilisent un jeu de 52 cartes. On donne et joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les cartes sont distribuées une par une. L'ordre des cartes est celui de la bataille; c'est-à-dire en ordre de force décroissante:
A, R, D, V, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2.
Il n'y a pas d'enchères. Le premier à poser une carte sur la table est le joueur situé à gauche du donneur. Il s'agit de faire des plis, et en fin de coup d'avoir plus de points que l'équipe adverse. Celui qui emporte un pli joue la première carte du pli suivant.
Jusque là, rien que du très banal. Mais la première originalité de ce jeu réside dans le fait que la valeur des cartes est inversement proportionnelle à leur force !
En effet, la valeur des cartes à la marque est la suivante:





Cent huit points sont ainsi en jeu. En cas d'égalité, personne ne marque. Sinon, l'équipe qui a le plus de points marque la différence entre le total de ses points et 54. A la fin de la partie, c'est le camp qui a le plus de points qui gagne.
Deuxième originalité. On n'est jamais obligé de monter, mais au cours d'un pli, on est obligé de fournir de la couleur demandée si l'on en a. Si tout le monde a fourni, la plus forte carte (dans l'ordre de la bataille, et non de la marque) l'emporte. Mais si l'on n'a pas de la couleur demandée, on peut couper avec n'importe quelle carte de n'importe quelle couleur et l'on devient provisoirement maître du pli. Si le joueur suivant n'a pas non plus de la couleur demandée initialement, n'a pas non plus de cette dernière couleur, il coupe d'une troisième couleur.
Il en est de même éventuellement pour le quatrième pli étant composé d'une carte de chaque couleur et le quatrième joueur remportant le pli.
Voyons cela sur un exemple. Il reste quatre cartes à chaque joueur:

♠ 7 6
♥ 9
♦ 6
♣ —

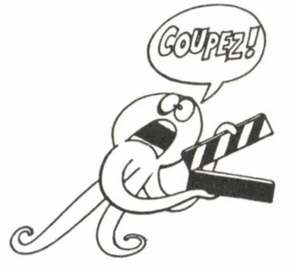


Ouest joue le V♣. Nord coupe du 6♦. Est surcoupe du 7♦ et Sud, n'ayant ni ♣ ni ♦, en profite pour surcouper de son 2♥.
Sud joue le 5♠, pour la dame d'Ouest, le 6 de Nord et le 2 d'Est.
Ouest rejoue le 7♥, pour le 9 de Nord; Est coupe de la D♦ et Sud fournit le V♥.
Au dernier pli, Est joue son A♦, coupé par le R♥ de Sud, surcoupé par le 6♣ d'Ouest, et surcoupé de nouveau par le 7♠ de Nord, qui fait le pli.
Cet exemple a été donné pour montrer le mécanisme des coupes et des surcoupes. Il est évident que, si Ouest avait compté les ♣ et savait qu'il n'en restait plus, il aurait mieux fait de ne pas jouer son V♣ et de garder ses ♣ pour couper.

Règle optionnelle

Pour éviter que les petites cartes, valant beaucoup de points, soient faites trop facilement en coupe, on peut ajouter la règle additionnelle suivante:
on ne peut couper qu'avec une carte de force au moins égale à celle de la plus forte carte de la couleur demandée initialement.
On demande ♥. La plus forte carte à ♥ du pli est le 8. Il faut couper avec une carte d'une autre couleur de force égale ou supérieure au 8. Toute carte de force inférieure sera considérée comme une défausse, et non comme une coupe.

J.-C. B.



Merci à Christian Guérin, d'Hery, qui nous a envoyé ce jeu et qui gagne un abonnement d'un an à J & S.

LE CHEMIN LE PLUS COURT...

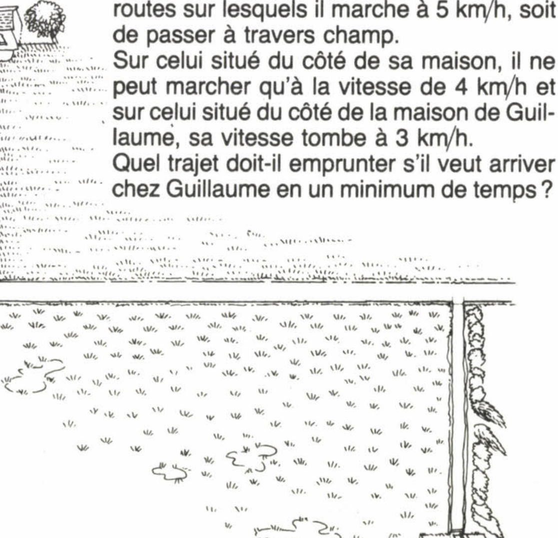


DE LIMOGES A TOULOUSE

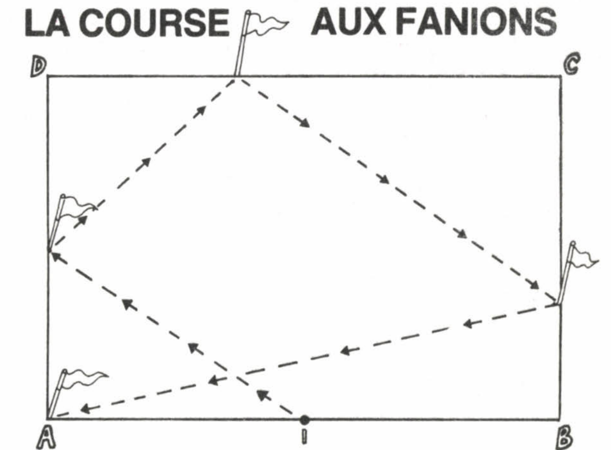
Pour aller de Limoges à Toulouse, le plus rapide est l'avion ou le Capitole, mais certainement pas le chemin que vous allez emprunter ici. Vous ne pouvez aller d'une ville à une autre que si les lettres du nom de la ville d'arrivée sont toutes différentes de celles de la ville d'où vous partez. Ainsi, si vous pouvez aller de Tours à Vienne, il vous est interdit d'aller de Laval à Bastia qui ont en commun la lettre A.
Trouvez ce chemin, d'après cette carte...

POUR ALLER CHEZ GUILLAUME

François et Guillaume habitent chacun à 120 m de la route principale qui mène au village. Ils y accèdent au moyen d'un chemin perpendiculaire à cette route, ces deux chemins étant distants de 240 m.
Pour aller chez Guillaume, François a la possibilité soit d'emprunter les chemins et routes sur lesquels il marche à 5 km/h, soit de passer à travers champ.
Sur celui situé du côté de sa maison, il ne peut marcher qu'à la vitesse de 4 km/h et sur celui situé du côté de la maison de Guillaume, sa vitesse tombe à 3 km/h.
Quel trajet doit-il emprunter s'il veut arriver chez Guillaume en un minimum de temps?



LA COURSE AUX FANIONS

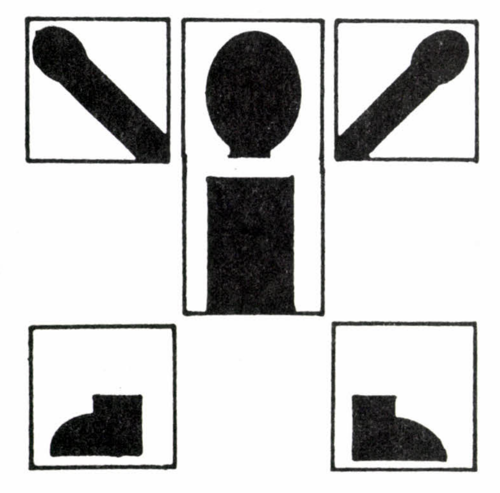


Connaissez-vous la course aux fanions? Chaque concurrent évolue seul. Il part du milieu I de la plus grande longueur du terrain rectangulaire avec quatre fanions. Il doit aller en planter un sur la ligne de la largeur AD, puis un second sur la ligne DC, un troisième sur la ligne BC et enfin le dernier au coin A.
Les dimensions du terrain sont AB = 90 m et CB = 60 m.
Où les concurrents devront-ils planter leurs fanions pour que le trajet parcouru soit minimum? Quelle est la longueur d'un tel trajet?

solutions pages 118 et 119

ESCALADE

L'escalade, c'est tout un art. Non seulement il faut trouver des prises, mais encore faut-il découvrir les bonnes prises, celles qui permettent de progresser sans trop épuiser ses forces... En solitaire ou à deux, à mains nues ou avec votre calculatrice, ce en guise de piolet, à vous les sommets! Mais, gare à la chute...



Matériel :
- une calculatrice programmable (TI 57, 57 LCD, 58, 59 ou HP 33E, 34C).
- cinq pions par joueur ; représentant deux jambes, deux bras d'un carreau chacun, et une tête, un tronc de deux carreaux ;
- du papier quadrillé, gomme, crayon.

But du jeu : arriver le premier au sommet de la falaise. Mais on peut aussi redescendre et tenter d'être le premier à rejoindre le point (ou ligne) de départ.

1. La création du terrain

Si l'alpinisme a besoin de quelques rochers ou d'une falaise, vous aurez besoin d'une montagne de chiffres, à l'image de la figure 7 page 93. Vous pouvez vous en servir pour commencer à jouer. Mais bien vite, vous aurez envie de créer votre propre « falaise ». Il y a deux manières de procéder. La plus simple, mais aussi la plus longue, c'est d'écrire des chiffres de 0 à 9 dans les cases d'une feuille de papier quadrillé, après avoir délimité le contour du relief.
Chaque chiffre représente une prise. Le zéro représente une prise très facile, le un, une prise assez facile, etc., le neuf, une prise très difficile. Sachant cela, il est préférable de les tirer au hasard.
L'autre solution consiste, grâce à un micro-ordinateur et une imprimante, à « sortir » sur imprimante de longues listes de chiffres tirés aléatoirement. Vous découperez aisément vos falaises dans ces feuilles. Que rien ne vous empêche d'utiliser les « murs » de chiffres que vous trouvez dans les annuaires ou les journeaux. Mais, la taille réduite des caractères risque de vous poser des problèmes ; attendez de bien connaître le jeu...

2. Prises et progression

D'abord on choisit ses prises, puis on progresse. C'est également dans cet ordre que la simulation se déroule.

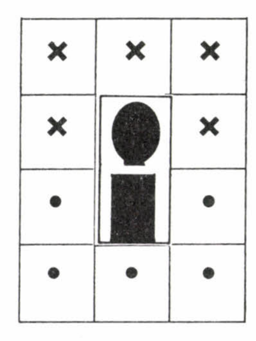


Figure 1 : *après avoir placé le pion tête-tronc, les membres prennent place sur quatre des dix cases l'entourant. Les X représentent les emplacements pour les bras ; les •, ceux des jambes.*

- Les prises

Il faut considérer la position des mains et des pieds. La figure 1 montre les 12 points d'appuis possibles. La figure 2 est un exemple de position de départ. Au cours de la première phase d'un tour de jeu, vous déplacerez bras et jambes afin de trouver la meilleure posture, la tête et le corps restent fixes. Puis, au cours de la progression, seuls tête et corps se déplacent. La tête sert de point de repère. Elle se déplacera vers l'un des huit chiffres voisins.
Pour simuler les changements de posture, nous allons utiliser les schémas de la figure 6, page suivante. Les quatre rangées supérieures serviront aux prises de mains, et les quatre inférieures, aux jambes. Sur chaque case figure en haut et à la gauche le numéro de la position ; en bas et à gauche, des flèches indiquant les directions de déplacement que la posture permet d'envisager ; en bas et à droite, la dépense énergétique de la posture. Il y a des positions plus fatigantes que d'autres.

2	3	4	7	2	1
1	0	9	0	6	8
4	7	4	4		2
6	3			0	7
2	5	5			9
4	1		6	8	2

Figure 2 : *position de départ de l'alpiniste.*

Ainsi dans la posture de la figure 2, pour les bras, on a utilisé les mouvements 15 de la figure 6 ; et pour les jambes les mouvements 14. On place alors les pions sur les cases concernées sur la montagne.
Mais, ce n'est pas forcément la posture que vous souhaitez adopter pour progresser. A chaque tour, et avant de progresser, vous pouvez déplacer les pions bras et jambes autant de fois que vous voulez pour atteindre la posture de votre choix, sachant que chaque changement de case consomme un point de votre énergie.
Coût de la posture : faites la somme des chiffres situés en bas et à droite des cases représentant la posture que vous avez adoptée sur la figure 2 : 7 + 5 = 12.
En résumé, votre dépense énergétique par tour associe : les déplacements des pions bras et jambes pour trouver la bonne position, le maintien de la posture définitive au moment de la progression et enfin les « effets du terrain », c'est-à-dire les valeurs auxquelles vous vous êtes accroché !
- La progression.

La posture que vous avez adoptée en déplaçant vos pions vous permet de progresser à une seule condition : il faut qu'une flèche de la case bras de la figure 6 et une flèche de la case jambe pointent dans la même direction. Si ce n'est pas le cas, il faut changer de posture et donc déplacer à nouveau les pions bras et/ou jambes. Si plusieurs flèches sont communes, choisissez la direction de progression qui vous convient le mieux.
Mouvement : la tête et le corps de l'alpiniste se déplacent dans une direction autorisée, vers l'un des huit chiffres voisins, sans que bras et jambes ne changent de points d'appui.

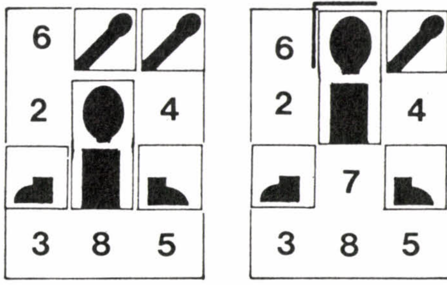


Figure 3 : *lors de la progression le corps et la tête se déplacent sans qu'il soit nécessaire de modifier les prises des bras et des jambes. Elles sont conformes à une posture de la figure 6.*

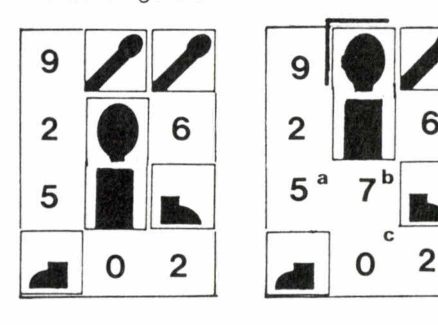


Figure 4 : *lors de la progression de la tête et du corps, l'un des membres doit quitter son point d'appui pour que l'ensemble adopte une position conforme à celles de la figure 6. Le joueur déplace le pion et consomme 5 points d'énergie supplémentaires.*

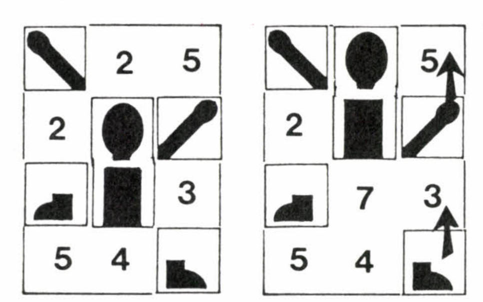


Figure 5 : *à la suite de la progression de la tête et du corps, deux points d'appui doivent être modifiés. Si le total des valeurs recouvertes par les pions-membres est supérieure à 20, c'est la chute. Sinon le joueur perd 25 points d'énergie supplémentaires.*

La figure 3 présente le cas le plus simple. Les points d'appui n'ont pas été modifiés. Il n'y a pas de problème.
La figure 4 présente le cas d'une progression où l'alpiniste a dû lâcher un de ses points d'appui (c'est-à-dire une jambe n'est plus en contact avec le corps). Cette progression consomme 5 points d'énergie supplémentaires. Mais la progression est normale et vous choisirez le point d'aboutissement (a, b ou c) de la jambe.
En revanche, l'alpiniste prend de gros risques quand, au terme de sa progression, il cumule deux événements : aboutir à une position de mains non répertoriée sur la figure 6, et lâcher une de ses prises. C'est le cas de la figure 5.

Deux cas se présentent : si la somme des quatre chiffres qui servent de point d'appui est supérieure à 20, il y a chute. Elle est mortelle après le huitième déplacement vers le haut. S'il n'y a pas chute, l'alpiniste consomme 25 points d'énergie pour rétablir la situation. Dans ce cas, vous pouvez choisir vos nouveaux points d'appui comme vous le désirez.
Effets du terrain : l'alpiniste perd en énergie à chaque tour la somme des valeurs sur lesquelles il a pris appui.
Points d'énergie : compter 30 points par rangée de chiffres, soit environ 1 200 points pour une falaise remplissant trois-quarts de page.

Résumé du tour de jeu :

1. déplacer les pions bras et jambes pour atteindre la posture désirée. Chaque déplacement vaut 1 point ;
2. faire la somme des valeurs situées en bas et à droite des cases jambes et bras de la nouvelle posture ;
3. il existe une flèche commune aux cases représentant la posture que vous avez adoptée, aller au point 4. Sinon, aller au point 1 ;
4. progression. Observer si l'on est dans les cas des figures 3-4-5. Faire la somme des quatre chiffres servant de point d'appui.
5. faire la somme des dépenses énergétiques (points 1, 2 et 4) et la retrancher de vos points d'énergie.
6. reprendre au point 1.

Le jeu à deux

Les alpinistes partent de l'endroit de leur choix au pied de la falaise. La seule règle à respecter est de ne jamais avoir une prise commune avec l'adversaire.

3. Fin de la partie

La partie finie lorsque vous atteignez le sommet sain et sauf. Vous pouvez tenter une nouvelle escalade sur la même falaise par une autre voie, en essayant de consommer le moins de points.
Elle prend fin également en cas de chute, ou lorsque vous n'avez plus de points d'énergie. Faites une nouvelle estimation de la quantité d'énergie qu'il faut pour gravir la pente (35 ou 40 points par rangée).

Escalade sur calculatrice

Le programme vous permet de faire naître une infinie variété de terrain. De tour en tour, vous pourrez tester les valeurs de n'importe quel niveau. En initialisant votre programme avec la même valeur, vous retrouverez exactement le même terrain.
Au départ, vous êtes au niveau 3 (la tête de l'alpiniste atteint la troisième rangée de valeurs).
Après avoir taper les différentes dépenses de points d'énergie, la calculatrice affiche votre nouveau score.

ESCALADE SUR TI 57 LCD

```
00  13        R/S
01  32        Ln x
02  65        ×
03  71.00     RCL 0
04  95        =
05  96        2nd Pause
06  13        R/S
07  61.02     STO 2
08  13        R/S
09  61.85.02  STO+2
10  13        R/S
11  61.85.02  STO+2
12  71.02     RCL 2
13  61.75.01  STO-1
14  71.01     RCL 1
15  57.00     2nd Fix 0
16  96        2nd Pause
17  00        0
18  61.02     STO 2
19  96        2nd Pause
20  00        0
21  13        2nd Pause
22  57.07     2nd Fix 7
23  21        RST
```



Mode opératoire sur TI 57 LCD :

1. faire ON/C, 2nd Part 4 (partition mémoire/pas) et INV 2nd CP (CP = « Clear program ») ;

2. LRN, pour passer en mode programme. Taper les instructions situées dans la colonne de droite du listing : R/S, Ln x, ×, RCL 0, etc ; taper LRN à nouveau, puis RST.

3. taper la valeur de votre choix sous la forme 1. vwxyz, où v, w, x, y et z sont des chiffres. Par exemple : 1.35284 puis STO 0 ; pour vérifier l'enregistrement faire 0 puis RCL 0 : taper 2000 STO 1, si vous désirez 2 000 points d'énergie sinon un nombre de votre choix ;

4. taper la valeur du niveau que vous désirez observer, puis R/S. Par exemple 3 R/S. Les différentes valeurs du terrain au niveau de la tête de l'alpiniste apparaissent. Par exemple : 1.3556876. La tête occupe la place du quatrième chiffre. Ici le 5 ;

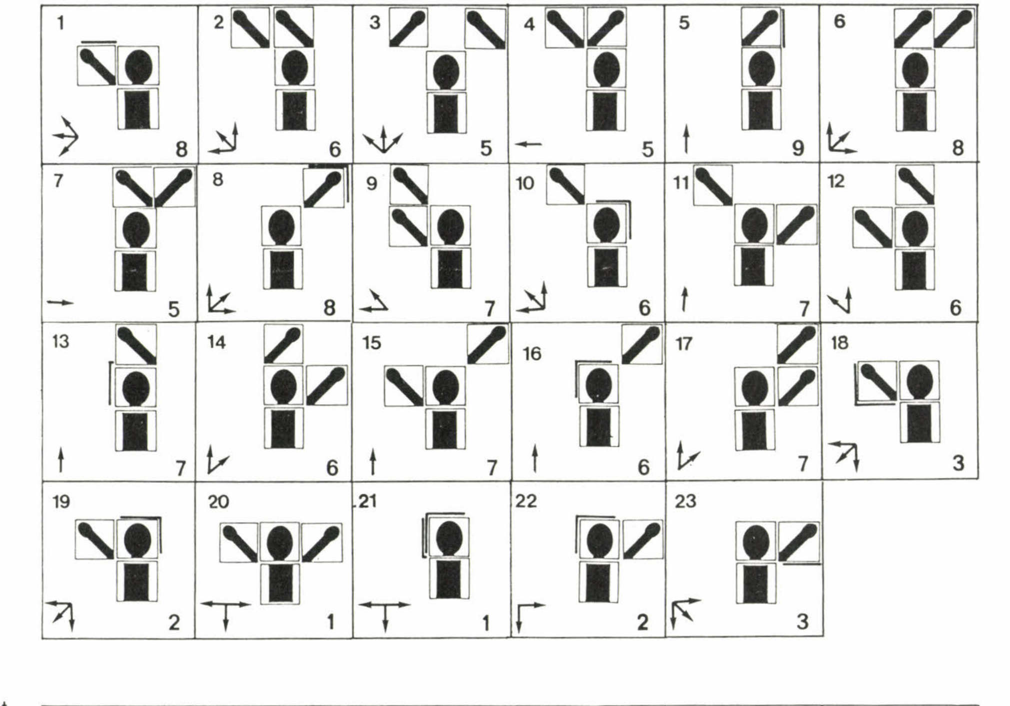
5. si vous désirez tester d'autres niveaux, taper 0 puis R/S cinq fois. Pour tester une autre valeur reprendre au point 3 ;

6. taper le total des points de déplacement des pions bras et jambes, puis R/S ; taper la somme des valeurs des cases bras et jambes puis R/S et enfin, la somme des quatre chiffres sur lesquels l'alpiniste prend appui, puis R/S. Votre score apparaît ;

7. taper R/S pour revenir au point 4.

ESCALADE SUR TI 57 CLASSIQUE

00	81	R/S
01	13	Ln x
02	55	×
03	33 0	RCL 0
04	85	=
05	36	2nd Pause
06	81	R/S
07	32 2	STO 2
08	81	R/S
09	34 2	SUM 2
10	81	R/S
11	34 2	SUM 2
12	33 2	RCL 2
13	−34 1	INV SUM 1
14	33 1	RCL 1
15	48 0	2nd Fix 0
16	36	2nd Pause
17	00	0
18	32 2	STO 2
19	36	2nd Pause
20	00	0
21	48 7	2nd Fix 7
22	71	RST



Sur TI 58, 58 C et 59, les instructions sont les mêmes, seuls les codes changent. Le mode opératoire est identique à celui de la TI 57 classique.

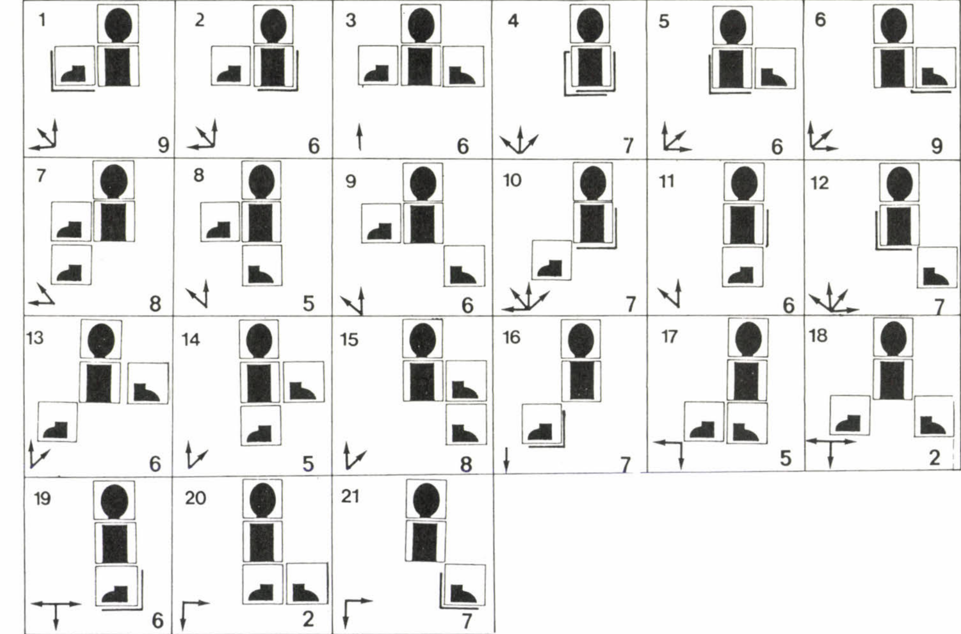


Figure 6 : *mouvements possibles des prises de mains et de jambes.*

Mode opératoire sur TI 57 classique :

1. ON, LRN (mode programme) ; taper les instructions du listing, c'est-à-dire la colonne de droite (R/S, Ln x, RCL 0, etc) ;

2. taper LRN à nouveau et RST ;

3. taper la valeur de votre choix, sous la forme 1.vwxyz, par exemple 1.12345, puis STO 0 ; taper 2000 STO 1 si vous désirez 2 000 points d'énergie, sinon une autre valeur ;

4. taper la valeur du niveau que vous désirez observer, par exemple 12 pour la douzième rangée de chiffres à partir du pied de la falaise, puis R/S. Les valeurs des différentes prises au niveau de la tête de l'alpiniste apparaîssent. Par exemple 1.45676567. La tête occupe la place du quatrième chiffre.

5. si vous désirez tester d'autres niveaux sans faire avancer votre personnage, faire 0 R/S cinq fois de suite ; pour tester un autre niveau de terrain reprendre au point 4.

6. taper le total des points de déplacements de vos pions, puis R/S. Taper la somme des valeurs stiuées dans les cases de la figure 6, représentant la posture de votre personnage puis R/S ; taper enfin la somme des quatre chiffres qui servent de points d'appui à l'alpiniste, puis R/S. Votre score apparaît.

7. taper R/S pour revenir au point 4 pour le tour de jeu suivant.

ESCALADE SUR HP 33 ET 34 C

01	74	R/S
02	14 1	f LN
03	24 0	RCL 0
04	61	×
05	14 74	f PAUSE
06	74	R/S
07	23 2	STO 2
08	74	R/S
09	23 51 2	STO+2
10	74	R/S
11	23 51 2	STO+2
12	24 2	RCL 2
13	23 41 1	STO-1
14	24 1	RCL 1
15	14 11 0	f FIX 0
16	14 74	f PAUSE
17	0	0
18	23 2	STO 2
19	14 74	f PAUSE
20	14 11 7	f FIX 7
21	15 12	g RTN

Sur HP 34 C, seuls quelques codes changent : f PAUSE devient h PSE et g RTN devient h RTN.
Le mode opératoire est identique à celui des TI.

Michel Brassinne

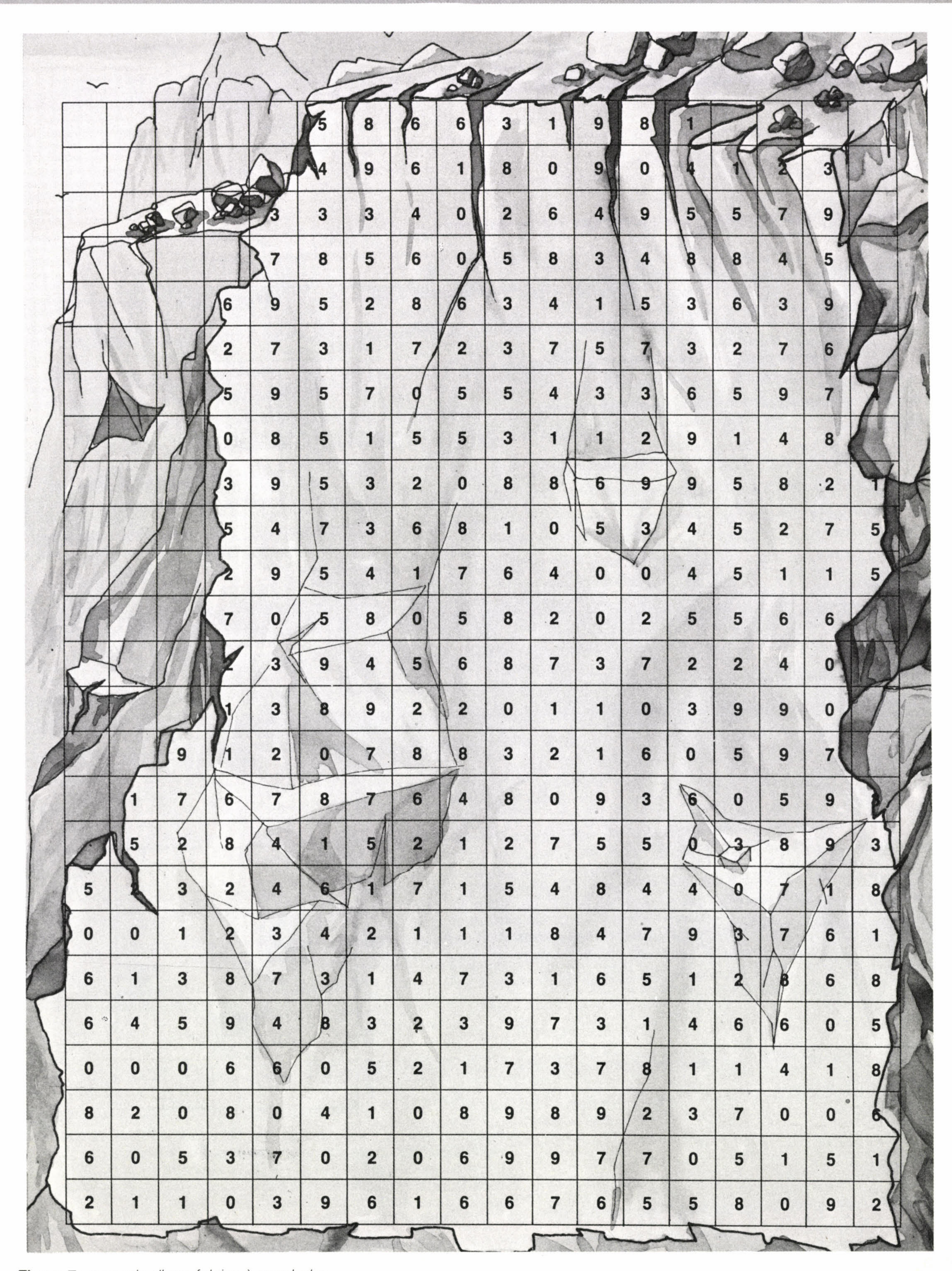


Figure 7 : *exemple d'une falaise à escalader.*

CHIFFRES EN FOLIE...

UN NOMBRE OU UNE VILLE ?

C'est un nombre de cinq chiffres.
Si on retranche ce nombre de son inverse, on obtient un cube parfait.
Si on écrit ce nombre sur une calculette, en la retournant, on peut lire le nom d'une ville française.
Quel est ce nombre ? Quelle est cette ville ?





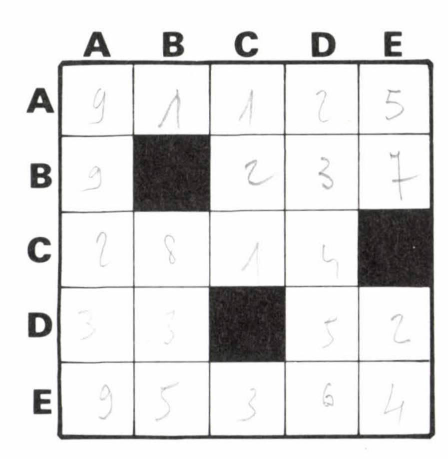
MULTIPLICATION MAGIQUE

A l'instar des carrés du même nom, dans cette multiplication (à gauche), la somme des chiffres contenus dans chaque colonne est une constante, égale à 10.
Il existe une autre multiplication ayant la même particularité (la constante peut être différente de 10). Quelle est-elle ?

```
   4 1 1        • • •
 × 1 3        × • •
 -------      -------
 1 2 3 3      • • • •
 4 1 1        • • •
 -------      -------
 5 3 4 3      • • • •
```

NOMBRES CROISÉS

horizontalement : A. Un cube parfait. — **B.** Le plus grand des diviseurs communs de 3 081 et 4 029. — **C.** Un multiple de 201. — **D.** Il se divise par 11. La somme de ses chiffres est 7. — **E.** Le plus petit des multiples communs de 25 841 et 10 596.



verticalement : A. Le produit de ses chiffres est 4 374. — **B.** Un nombre plus grand que 500, la somme de ses chiffres est 16. — **C.** Le produit de ses chiffres est 2. — **D.** Les chiffres de ce nombre, dans leur ordre d'écriture, sont consécutifs. — **E.** La somme de ses chiffres est 12. Un des diviseurs de 1 128.

solutions pages 119 et 120

CRYPTOGRAPHIE

Voici cinq cryptogrammes. Chacun d'eux a pour clair, un alexandrin d'un poète connu, et chacun a été chiffré à l'aide de procédés divers. Nous les avons classés par ordre de difficulté...
A vous de les décrypter.

1. D'Alphonse de Lamartine :

QV ORH WZMH O ZEVMRI
OZ IZRHLM WF KIVHVMG

2. De Victor Hugo :

PRA GN FDY BX DE GN
ZRPKN NZY XE NYAN WJWREY

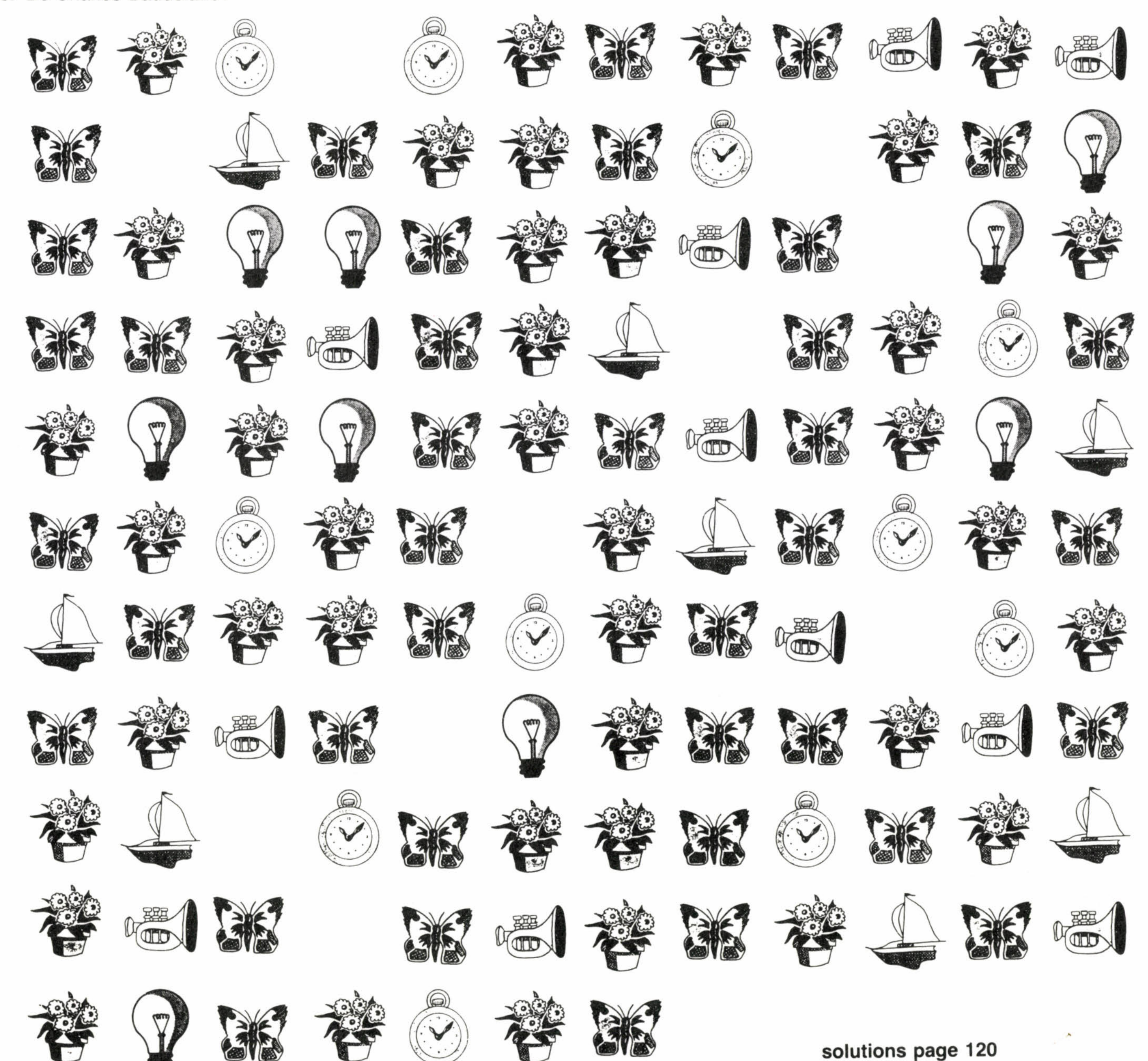
4. De Paul Valéry :

FAUFL TVLIA UVAJL IMZMI
VARAC RAWFI TVAUL AZFLI

5. Cet alexandrin d'Edmond Rostand commence par : C'EST. Ce renseignement vous facilitera un décryptage qui, sans lui, eut été très ardu.

××× === =O/ /+× ×OO ××/ =O=
+O× ×// /×= === O++ ×=+ ×O×
+/× =×× =// O×/ =/× =+× //+ ×//
O×/ =×/ ×== /×=

3. De Charles Baudelaire :



solutions page 120

HYPER-SHOPPING

La semaine « coup de balai » de votre ville s'achève ce soir. Vous n'avez donc qu'aujourd'hui pour réaliser ces affaires exceptionnelles... Mais attention, avec ces prix-canon, vous n'êtes pas le seul à avoir fait les comptes. La journée risque d'être chaude... Il vous faudra être le plus malin, le plus rapide et le plus calculateur... pour équiper votre intérieur branché !

but du jeu : avec votre modeste budget (25 000 F et sans crédit) vous devez acheter le maximum de ces objets et être le premier à revenir chez vous avec tous les matériels achetés (Monsieur et Madame doivent être tous les deux à la maison !)
Voici la liste des toutes dernières nouveautés vendues :
Un four plafonnier (f)
Une machine à laver-repasser (ma)
Un surcongélateur (su)
Un canapé antirelâche (ca)
Une chaîne hexaphonique 5 000 W (ch)
Une multimédiathèque (mm)
Un salon contélévivial (sa)

nombre de joueurs : 4 (ou 2 ou 3)

matériel de jeu :
• un plateau de jeu représentant un centre-ville avec des commerces signalés en rouge, des parkings en bleu, des postes à essence en jaune et les dépôts de magasins en vert. La zone centrale rosée est la zone piétonne. Les quatre pavillons sont aux quatre coins du plateau.
• les pions
— 28 pions matériel : sur chacun d'eux l'initial du meuble ou de l'appareil avec son prix-promotion de la journée. Il y a quatre gammes de prix pour une qualité identique (voir tableau 3).
— 1 pion - majorettes
— 4 pions - voiture
— 8 pions - personnage, répartis en quatre couples homme-femme
— 8 pions - feu tricolore
— 4 pions - vendeur malhonnête (Vm)
— 4 pions - vendeur entreprenant (Ve)
— 4 pions - vendeuse entreprenante (Vee)
— 8 pions - camion de livraison
• papier, crayons et un dé à 6 faces.

début de la partie :
chaque joueur choisit une des quatre maisons, auprès de laquelle il place une voiture et dessus un couple. En sortant de chez lui, le joueur emprunte obligatoirement en voiture le boulevard circulaire ; et pour entrer en ville, il choisit uniquement une des huit portes. Chacun établit sur une feuille de papier une liste d'achats sur le modèle ci-dessous.
Les feuilles remplies, chaque joueur prend 3 pions-vendeur de sa couleur, 2 feux tricolores et 2 camions de livraison. Tous ces pions seront utilisés en cours de partie.
Tous les pions-matériel sont mélangés, faces cachées, puis placés sur les cases-magasins. Chaque joueur plaçant à tour de rôle un pion-matériel par magasin, sans le regarder.
Le pion-majorettes est placé sur la case D de la zone piétonne.

Monsieur et Madame X		Budget : 25 000 F	
Liste objets :	**Acheté à :**	**livré :**	
— four plafonnier — machine à laver - repasser — surcongélateur — canapé — chaîne — multimédiathèque — salon			Bon remise 50 % Bon livraison gratuite Cadeaux :

tour de jeu :
le joueur qui obtient le plus haut score au dé, commence la partie. Chaque tour de jeu est divisé en 5 phases successives :
phase 1 : déplacement du pion-majorettes ;
phase 2 : déplacement d'un feu tricolore ;
phase 3 : déplacement du véhicule et/ou des piétons ;
phase 4 : magasin. Achat ou non ;
phase 5 : placement éventuel des camions de livraison ;
Lorsque le joueur a effectué ces cinq phases, son tour est terminé. Le joueur suivant commence le sien.

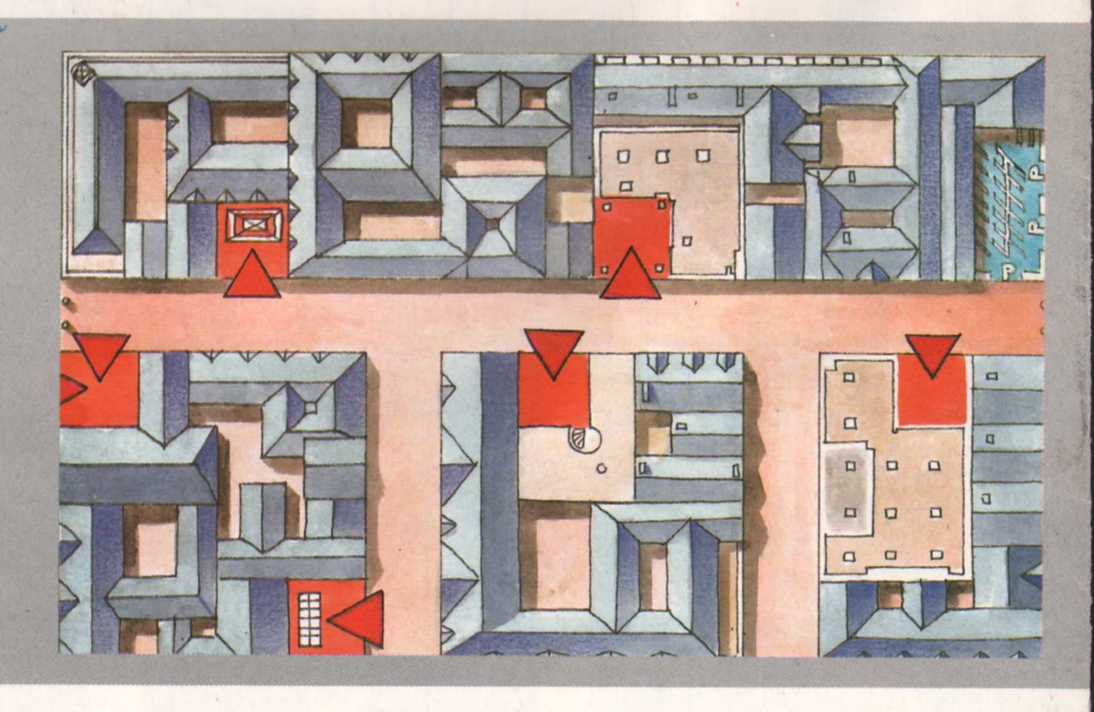
phases de jeu :
un pion se déplace orthogonalement.
• phase 1 : les majorettes
Le joueur en phase avance ce pion de 3 cases dans le sens des flèches. Ce pion effectue le même parcours tout au long de la partie ; on ne peut pas sauter par-dessus ce pion. Le passage des majorettes entrave donc la circulation dans ce quartier.
• phase 2 : les feux tricolores
A cette phase, le joueur peut placer un feu tricolore, afin d'essayer de ralentir les autres joueurs. Un feu est posé au début ou à la fin d'une rue, mais jamais au milieu d'un carrefour, d'une intersection ou d'une rue. Lorsqu'un véhicule arrive devant un feu, il s'arrête et le joueur lance un dé : 1, 2 ou 3, le feu est vert et il continue. 4, 5 ou 6, le feu est rouge et il reste arrêté, ce qui termine le mouvement du véhicule. Le feu reste au rouge jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué. Le feu passe au vert au tour suivant. Le feu tricolore n'a aucun effet sur les piétons.
• phase 3 : les véhicules et les piétons
Une voiture dispose de 12 points de mouvement (P.M.) par tour. Elle doit toujours se déplacer en marche avant, tout recul est interdit. Ces P.M. diminuent en fonction de la charge transportée (voir tableau 1). Une voiture ne peut transporter que deux charges.
Règles de circulation :
sur le boulevard circulaire et les bretelles d'accès, une voiture roule à raison d'un demi P.M. par case. Le boulevard circulaire étant à deux voies, une voiture peut croiser et dépasser une autre.
En ville, un joueur peut utiliser tout ou partie des P.M. à raison d'un P.M. par case. A la fin d'un mouvement, le véhicule peut s'arrêter au milieu d'une rue ou sur un parking. Si il s'est arrêté au milieu d'une rue, il doit repartir obligatoirement au prochain tour, même d'un P.M., sauf blocage. Un parking peut être gardé indéfiniment.
Les rues sont à sens unique. Si une voiture est engagée dans une rue, aucune autre ne peut venir en sens inverse. Par contre, deux voitures peuvent se trouver dans le

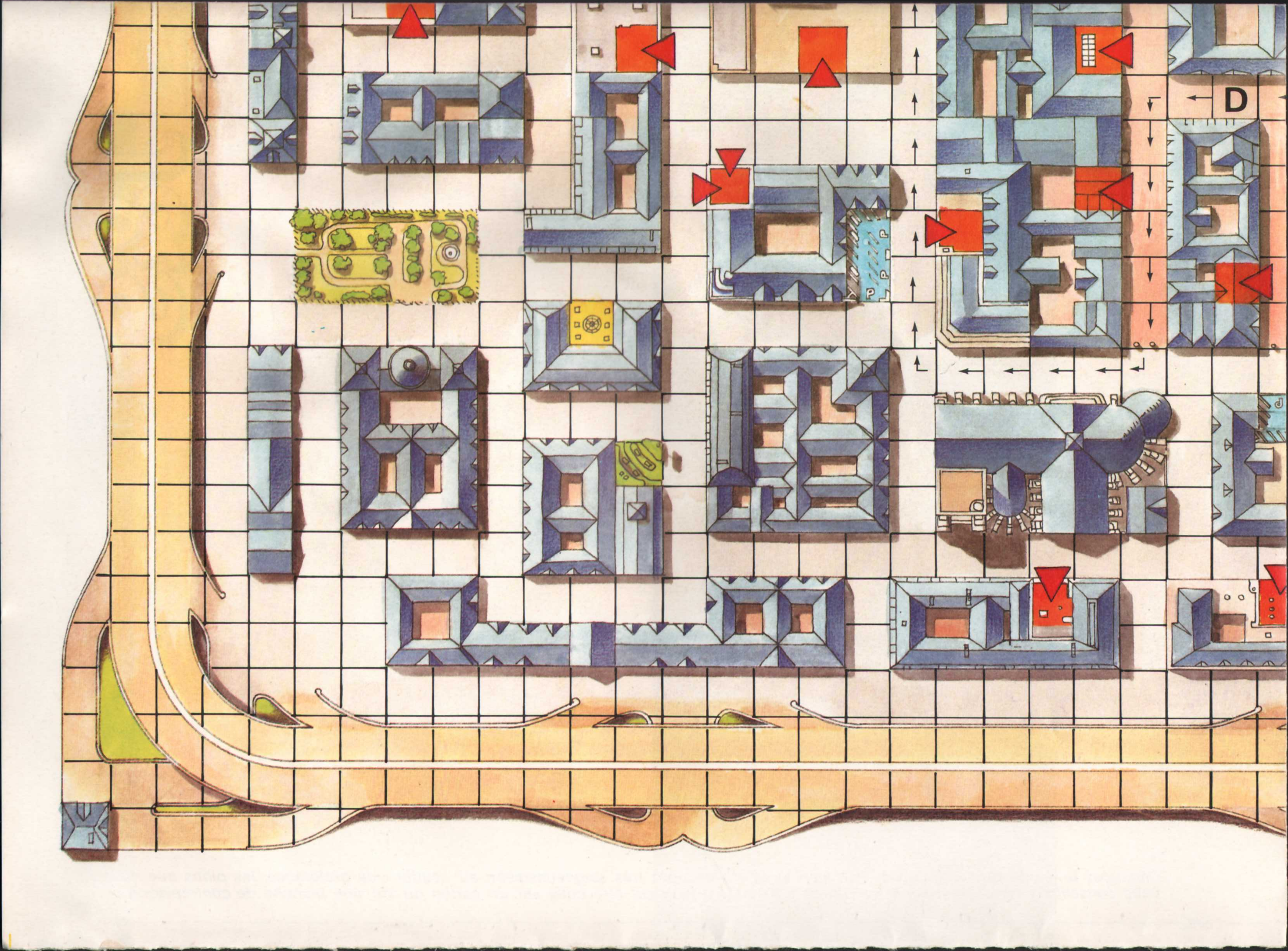


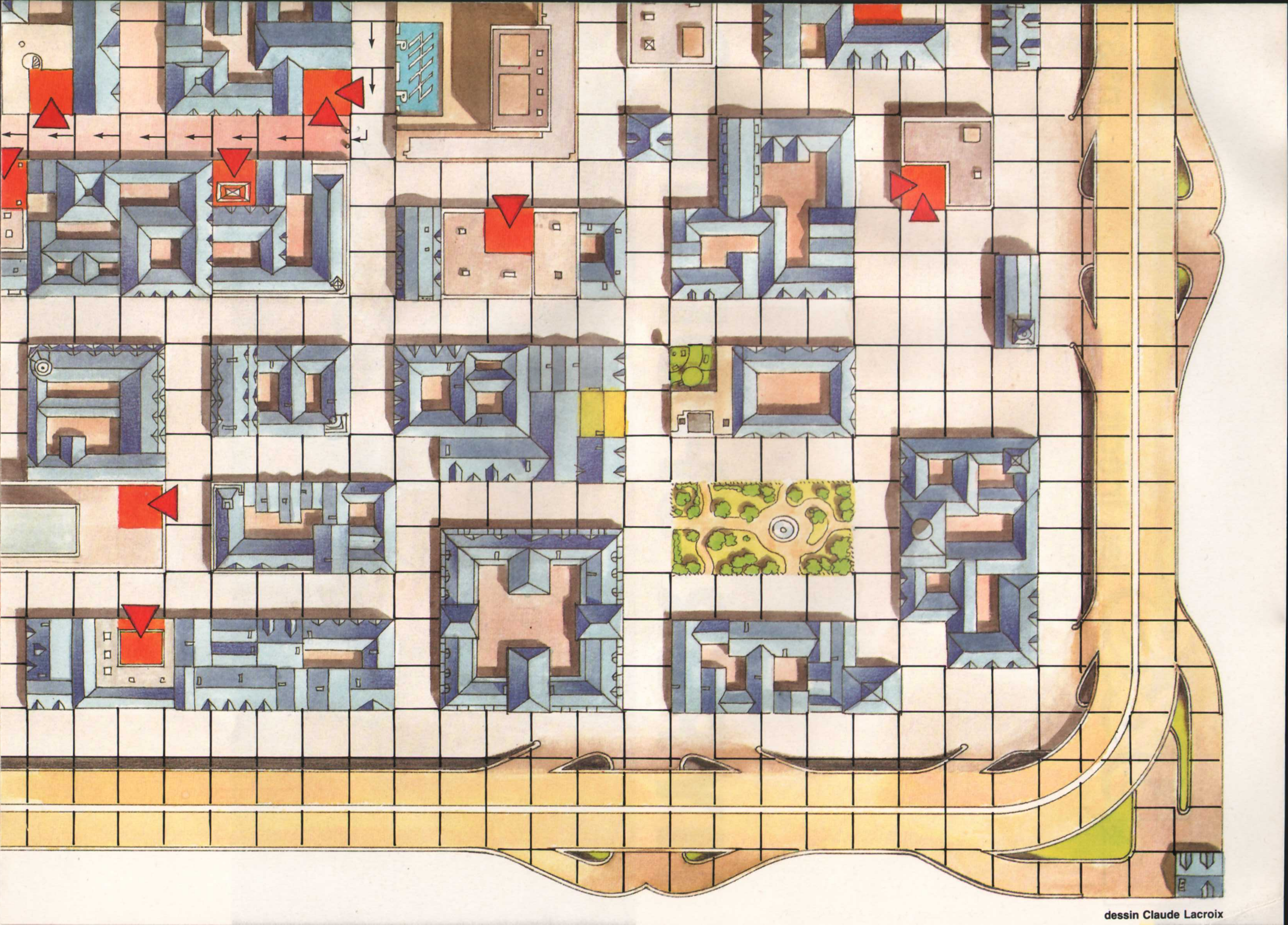
jeu inédit

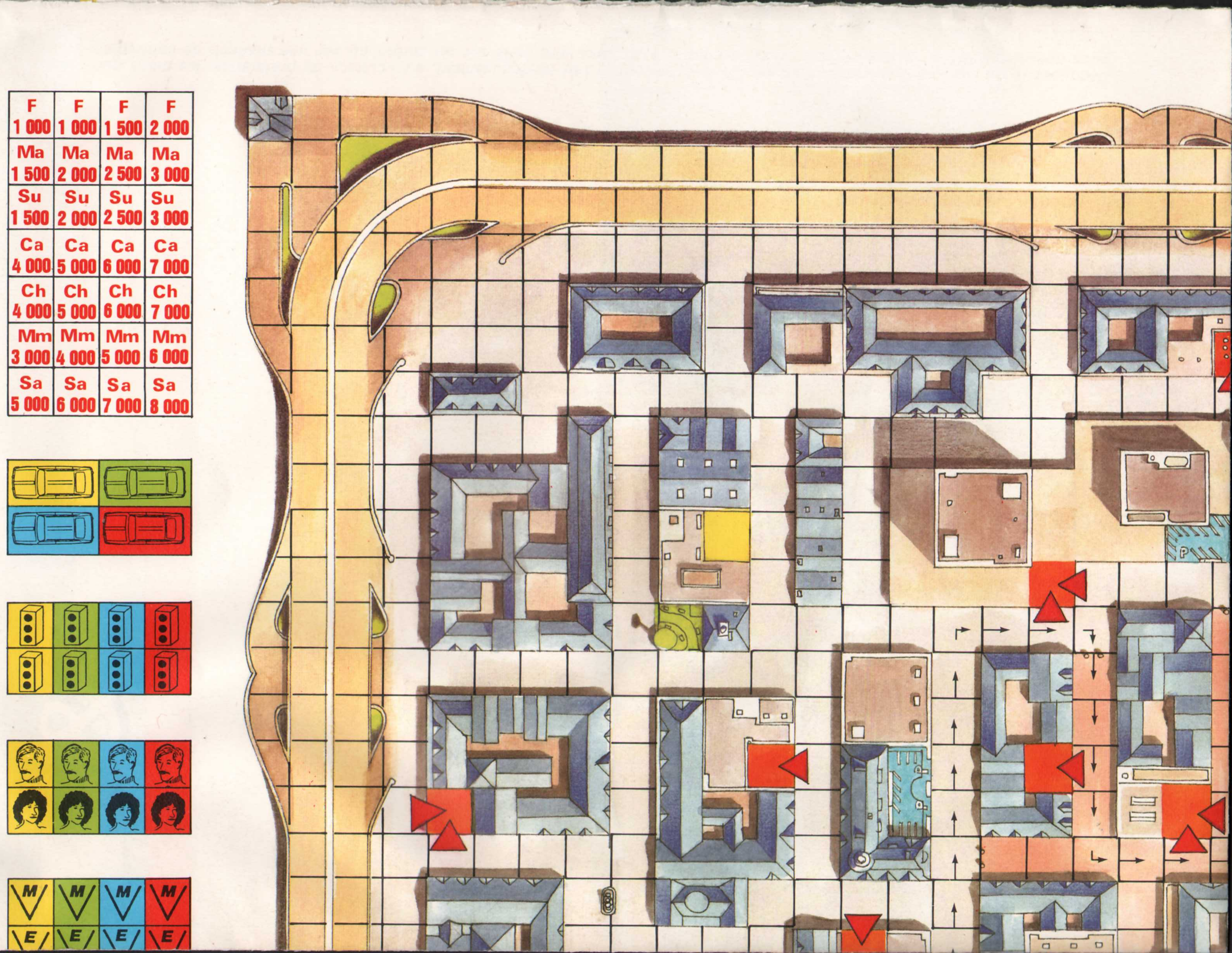
n° 31

HYPER-SHOPPING

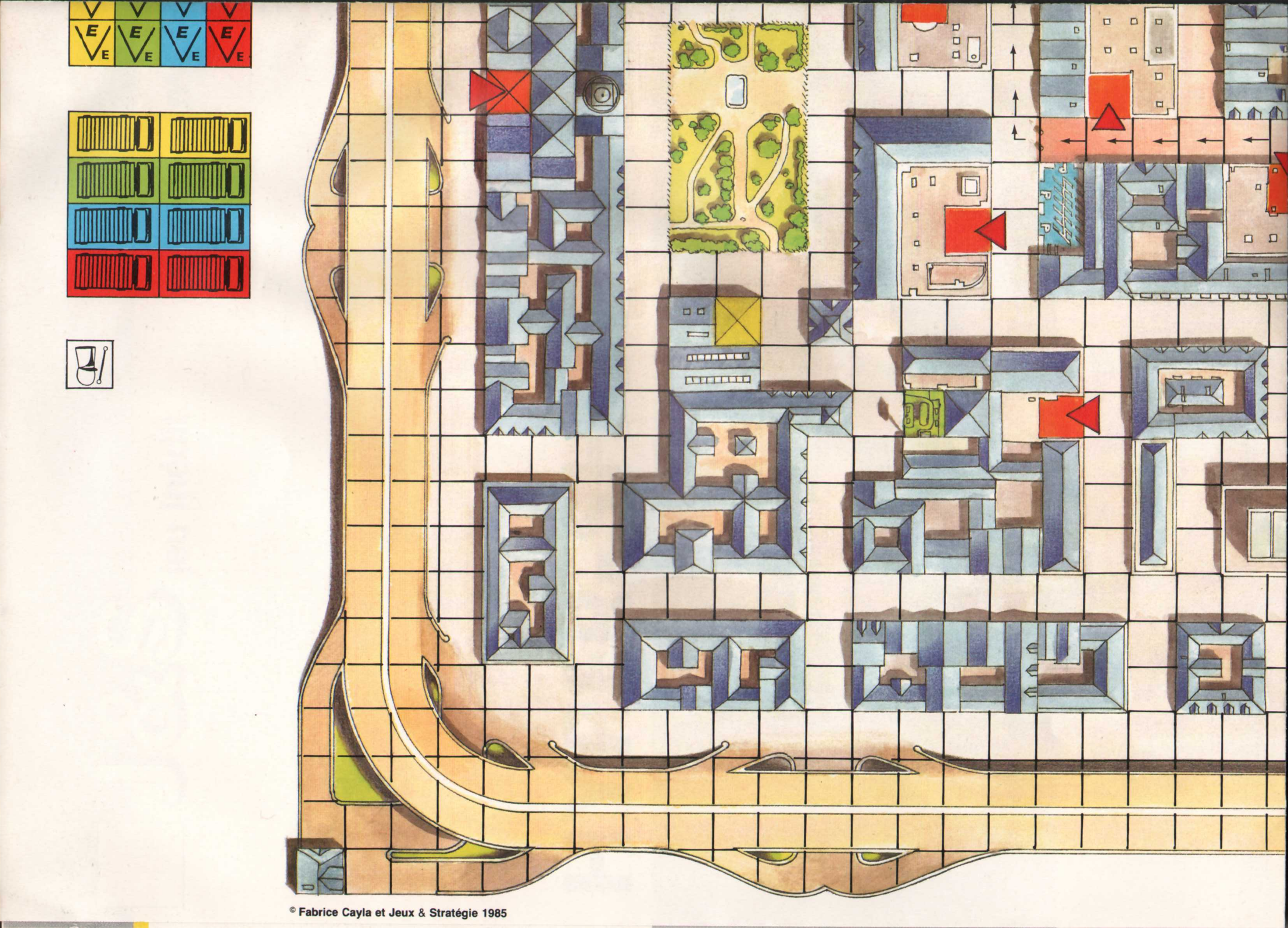



D


dessin Claude Lacroix



F 1 000 | F 1 000 | F 1 500 | F 2 000
Ma 1 500 | Ma 2 000 | Ma 2 500 | Ma 3 000
Su 1 500 | Su 2 000 | Su 2 500 | Su 3 000
Ca 4 000 | Ca 5 000 | Ca 6 000 | Ca 7 000
Ch 4 000 | Ch 5 000 | Ch 6 000 | Ch 7 000
Mm 3 000 | Mm 4 000 | Mm 5 000 | Mm 6 000
Sa 5 000 | Sa 6 000 | Sa 7 000 | Sa 8 000
M
E





HYPER-SHOPPING

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

Tableau 1 : *Table des charges*

objets	voiture	piéton
multimédiathèque	1 charge	1 charge
salon	1 charge	1 charge
four	1/2 charge	1/2 charge
surcongélateur	1/2 charge	1/2 charge
canapé	1/2 charge	1 charge
machine à laver	1/2 charge	1/2 charge
chaîne*	1/2 charge	1/2 charge

*La chaîne peut être transportée en surplus, à condition qu'il n'y ait qu'une seule personne dans la voiture. Sinon elle compte comme une 1/2 charge.

Tableau 2 : *Table de l'influence des charges*

Déplacements	sans charge	avec 1/2 charge	avec 1 charge	avec 1 1/2 charge	avec 2 charges
voiture	12 PM	11 PM	10 PM	9 PM	8 PM
piéton	5 PM	4 PM	3 PM	—	—

même sens, dans la même rue ; elles ne pourront toutefois pas se dépasser.
Le mouvement peut être interrompu pour laisser descendre une personne. Il doit toujours avoir une personne au volant de la voiture lorsqu'elle roule. Descendre ou monter dans une voiture coûte 1 P.M.
Pour utiliser un parking, il suffit d'amener la voiture sur les deux cases adjacentes et utiliser un P.M. pour se garer.
La zone piétonne est interdite à tout véhicule. L'un des piétons peut retourner à pied à sa maison.
Situations de blocage :
une voiture ne peut plus avancer lorsqu'elle se trouve derrière une autre voiture ou un camion de livraison arrêté dans la même rue qu'elle. Un piéton ne bloque pas une voiture. Il est considéré comme étant sur le trottoir. Une voiture est bloquée également lorsqu'elle se trouve derrière le pion-majorettes.
Pion-majorettes :
si ce pion est gêné par une voiture arrêtée, celle-ci est retournée et bloquée pour un tour. De plus, son propriétaire doit payer une amende de 500 F.
Piétons :
un piéton dispose de 5 P.M. par tour.
Deux piétons peuvent se croiser ou être sur la même case.
Dès qu'un piéton entre dans un magasin, sa phase de mouvement est terminée.
Comme pour les voitures, les charges influent sur le mouvement (voir tableau 2).
Un piéton ne peut transporter qu'une « charge » à la fois (les magasins prêtent de grands caddies à leurs clients pour déposer le matériel dans la voiture).
Chaque objet chargé dans la voiture coûte 2 P.M. au piéton, ainsi que le décharger pour le placer dans le pavillon du joueur.
Si un piéton arrive par derrière un pion-majorettes, il y reste bloqué. S'il arrive en sens inverse, il doit s'arrêter également ; mais le défilé de majorettes le fera reculer d'une case à chaque prochain déplacement jusqu'à ce que le piéton trouve un autre chemin (jusqu'à concurrence de 4 cases de recul).
Un piéton dans un magasin est à l'abri des conséquences de ce défilé.
• phase 4 : les magasins
Quand un piéton finit sa phase de mouvement sur une case-magasin, il peut à cette phase, regarder le pion-matériel s'y trouvant (sans le montrer) ; il décide d'acheter ou pas, en fonction de l'objet lui-même et de son prix (voir tableau 3). Cet objet doit rester secret tant qu'il n'est pas acheté. Tous les objets ne sont pas au même prix ; et même dans chaque catégorie, plusieurs prix sont pratiqués.

Non-achat : si le joueur décide de ne pas acheter, il tire un dé et consulte le tableau 4, et en suit les directives lors de son prochain tour. Il replace alors le pion-matériel, à sa place, face cachée.
Achat : s'il décide d'acheter, il peut, avant d'acquérir l'objet, utiliser un des deux bons mentionnés sur la fiche. Le bon « 50 % de remise » diminue donc le prix d'achat, et le bon « livraison gratuite » permet de se faire livrer l'objet à son domicile, sans dépenser de P.M. Chacun de ces bons est utilisé une fois et une seule.
Avant de dévoiler l'achat et après l'utilisation éventuelle du (ou des) bon, le joueur signale à ses partenaires ses intentions. A ce moment-là, ils peuvent poser un pion-vendeur quelconque sur la case-magasin. (Voir règles spéciales plus loin).
Enfin, après tout cela, le joueur tire un dé et consulte la table des achats effectués (tableau 5), dont il suivra les directives.
L'objet acheté devra être transporté jusqu'au véhicule, puis déposé à la maison (voir tableau 2).
• phase 5 : les camions de livraison
Lorsqu'un achat a été effectué, le joueur place un camion de livraison devant le magasin, ou le plus près possible si le magasin est dans la zone piétonne. Ce camion simule en quelque sorte le réassort du magasin, il restera un tour complet sans bouger. Lorsque ce sera au tour du joueur qui l'a placé, le camion sera retiré. Pour le jeu, on ne replacera pas d'objet dans ce magasin ; il reste vide.
Ainsi se termine le tour du joueur.

Règles spéciales :
• Les pions-vendeurs :
— Vendeur malhonnête. Il ne peut être placé que si un achat est effectué. Il a pour effet d'augmenter le prix de vente de l'objet. Le joueur qui pose lance un dé : 1-2 ; le prix augmente de 10 % ; 3-4 de 20 % ; 5-6 de 30 %. Bien entendu, seul l'acheteur connaît la valeur de l'objet, il ne la dévoile qu'après la pose éventuelle de ce pion.
— Vendeur entreprenant. Il peut être placé lorsqu'une personne de sexe féminin entre dans le magasin. Dans ce cas, le joueur en phase lance un dé pour savoir pendant combien de tours son pion-dame est retenu (baratin du vendeur) : 1-2 = 1 tour ; 3-4 = 2 tours. 5-6 = 3 tours.
— Vendeuse entreprenante. Ce pion fonctionne de la même façon, mais pour le sexe opposé ; aucun de ces deux pions ne peut être posé sur un couple.
Une fois utilisés, ces pions sont retirés du jeu définitivement. Un seul pion-vendeur peut être posé par un des trois adversaires, il suffit qu'ils se mettent d'accord.

Tableau 3 : *Table des prix*

Objets	prix			
Four	1 000	1 000	1 500	2 000
Machine à laver	1 500	2 000	2 500	3 000
Surcongélateur	1 500	2 000	2 500	3 000
Canapé	4 000	5 000	6 000	7 000
Chaîne	4 000	5 000	6 000	7 000
Multimédiatèque	3 000	4 000	5 000	6 000
Salon	5 000	6 000	7 000	8 000

Tableau 4 : *Table non-achat*

Dé	événements
1	Grand jeu dans le magasin. Vous êtes bloqué pendant un tour, mais gagnez un porte-clef.
2	Vous rencontrez une voisine. Vous êtes bloqué pendant un tour
3	Allez au magasin le plus proche (au tour suivant), même si vous l'avez déjà visité ou s'il est « vide ».
4/5	Coup de téléphone au magasin de votre choix*
6	Rien

*Ceci vous permet de regarder en secret un pion-matériel de votre choix.

Tableau 5 : *Table achat effectué*

Dé	événements
1	Matériel non complet. Revenez dans 3 tours ou attendez (matériel réservé).
2	Bon d'essence gratuit à prendre dès le prochain tour dans la station de votre choix ; vous ne pouvez résister à la tentation.
3	Vous avez oublié votre chéquier dans le magasin précédant. Allez le chercher dès le prochain tour (si c'est le premier magasin visité, pas d'événement).
4	Une livraison partielle dans le dépôt de votre choix (le pion-matériel est déposé aussitôt sur le dépôt choisi). Vous le récupérez quand vous le voulez.
5/6	Un cadeau*

*Selon votre achat, vous obtenez un cadeau. Les cadeaux obtenus seront notés sur la feuille et serviront de bonus en cas d'ex aequo. On considérera que les cadeaux sont de faible poids, donc sans incidence sur la charge.

Tableau 6 : *les cadeaux*

Le four plafonnier : une paire d'échasses
Le surcongélateur : une paire de moufles
La machine à laver-repasser : un baril de la lessive X ou 2 barils de la lessive Y
Le canapé anti-relâche : un tube de somnifères.
La chaîne hexaphonique 5000 W : une paire de boules Quies
La multimédiathèque : le best-sellers « Ne dîtes pas à ma mère que je suis dessinateur à 95,2 FM, elle me croit photographe au Monde ».
Le salon contélévivial : bloc-note + crayon.

Fabrice Cayla

MESSAGES

• Possesseur de Dragon 32 recherche notices d'utilisation pour les logiciels suivants: Seaquest, Dwizard, Minotaur et Pascal. Recherche également jeux d'aventure. Loïc Le Pichoux, Le Clos Rougier, 19240 Allassac.

• Eric Larzillière est un pauvre MJ de AD & D en panne d'idées pour ses scénarios. Qui veut bien l'aider ? 178, bd François-Ier, 76600 Le Havre. Tél.: (35) 41.76.39.

• Sybille Charbonnier cherche (urgent!) la suite du premier module D & D. Tél.: 602.58.72.

• Afin de réaliser une étude du jeu D & D, Fabrice Remeur, étudiant en psychologie, souhaiterait recevoir des réponses aux questions suivantes : « Pourquoi jouez-vous à D & D ? » et « Comment choisissez-vous votre alignement ? », Cairon, 14610 Thaon.

• Carlos a traduit deux logiciels de J & S (n° 28 et 29) pour Casio FX 180 P. Çà intéresse quelqu'un? Carlos Pires, 53, avenue Montaigne, 75008 Paris.

• Cherche traduction de : D & D, AD & D, Worlds of wonder, Gamma world, Runequest, Space Opera, Man, Myth et Magic. M. Rochon, 3, rue des Eglantiers, 33150 Cenon.

• Joueurs de D & D montpellierains, vous nous intéressez. Etudiantes en sociologie, nous recensons le nombre de joueurs non-adhérents à un club. Faites-vous connaître à Françoise Lacambra, 257, avenue Louis-Ravas, 34100 Montpellier.

• Je cherche désespérement un manuel d'emploi pour TI 53, car je ne sais pas programmer. Y-a-t-il une âme charitable qui aurait la gentillesse de vouloir m'en procurer une copie (si possible gratuitement). Georges Meurant, 7, rue Gœthe, 67000 Strasbourg.





RECHERCHE DE PARTENAIRES

• Un groupe d'aventuriers (sympas!...) recherche, pour se diversifier et s'agrandir, des aventurières, même débutantes! pour jeux de rôle (Runequest en particulier). Alors, les filles, téléphonez à Philippe au 654.54.87 ou à Patrick au 337.50.09.

• Recherche partenaires (surtout un initiateur) pour jouer à Mega et autres jeux de rôle, ou wargames. Jean-Michel habite en Seine-et-Marne, du côté de Coulommiers. Tél.: 403.05.19.

• Stéphane Boulay habite en Allemagne, aux FFA à Tubingen, 76/1 Stuttgarterstrasse ; il recherche des partenaires pour jeux de rôle. C'est loin, mais, qui sait?... Tél.: (de France) 19/ 49.70.71-34718.

• Ils sont déjà quatre, mais veulent être plus nombreux pour créer un club de jeux de rôle. Contactez Jean-Michel Premaud, Les Acacias, 86270 La Roche-Posay. Tél.: (49) 86.20.44.

• Krypto II est né. L'Empire recherche amiraux pour exploration spatiale par correspondance, supervisée par KARL. Amateurs de J.C.O., contactez Christian Pierquet, 17, av. de Montjay, 91400 Orsay. Tél.: 928.30.19.

• Cherche partenaires dans la région d'Orsay (Essonne) pour fonder un club de jeux de rôle (Mega, D & D). Téléphonez à Denis au 928.47.27.

• Claude Dardant vient de s'installer à Douai. Il souhaite monter un club de jeux de rôle. Il recherche quelques partenaires. Téléphonez le soir au (27) 78.05.51.

• Laurent Falcou cherche partenaires pour Squad Leader ou autres wargames. 13, rue Port-au-Prince, 38200 Vienne.

• Hervé Pavard (16 ans) recherche des partenaires pour jeux de rôle (Appel de Cthulhu, T & T, Mega) et wargames, rue du Faubourg-de-Sapigneul, Cormicy, 51220 Hermonville. Tél.: (26) 61.31.66 (le soir).

• Pierre Delattre, 16 ans, recherche partenaires (débutants ou confirmés) pour pratiquer divers jeux de rôle dans le Cambrésis. Tél.: (27) 83.20.82 (le vendredi après 18 h).

• Frédéric cherche des partenaires de jeux de rôle et wargames, pour fonder un club. Frédéric Cossoré, domaine du grand parc, Annoix, 18340 Levet *(quelle écriture...!)*

• Eric Lespert souhaite trouver des joueurs pour l'initier aux jeux de rôle (D & D, Mega, Starforce...). De même, il souhaite échanger des programmes pour Lansay 64. *(Ah?).* E. Lespert, Ker-Adel, 56710 La Trinité-Porhoët.

• Luc Letierce recherche des partenaires pour wargames et jeux de rôle dans la banlieue dijonnaise. 12, rue Nicolas-Rollin, 21160 Marsannay-la-Côte. Tél.: (80) 52.37.68.

• S.O.S., Rudy Froidbise recherche détenteurs des règles françaises de Squad Leader et extensions et partenaires pour wargames et jeux de rôle. 52 rue Daubresse n° 52, 60400 Jumet (Belgique) Tél.: (071) 35.82.47.

• Cherche possesseurs Atari 800 XL (ou compatible) pour échanger programmes (frais de port, cassettes renvoyées). De plus, recherche des clubs « atariens » dans le Val d'Oise. J.C. Cavaillé, 10 rue J. Prévert, 95320 Saint-Leu-la-Forêt. Tél.: 414.67.18 (après 18 h).

• Débutant cherche dans région Baud-Pontivy amateurs (débutants ou confirmés) de jeux de rôle (Appel de Cthulhu, Méga...) Philippe Le Sager, Kerchassic Guénin, 56150 Baud. Tél.: (97) 51.14.83.

LES BONNES OCCASES...

• Tout neufs, à vendre: Panzergruppe Guderian, Le Lièvre et la tortue, Option. Patrick Huguet, 232, cours Balguerie, 33300 Bordeaux. Tél.: (56) 50.24.78 (après 20 h).

• Vend: Panzergruppe Guderian, 100 F ; Le Lièvre et la tortue, 150 F ; Beda Fomm, 97 F ; Car Wars référence Screen, 81 F ; Daredevils - règles traduites, 150 F ; etc. Frédéric Alonso, 40, place des Ossards, 95150 Taverny.

• Vend: PC 100 C (imprimante pour TI 58, 58 C ou 59 avec rouleaux et manuels) ; Okinawa (ou échange). Vincent Berger, 3, rue du 8-Mai, 18600 Sancoins.

• Jean-François Dreyfuss vend jeux d'échecs de voyage électronique à cristaux liquides Executive Chess (Scisys), 700 F. 51, rue de Villiers, bât. C, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél.: 759.90.74.

• Vend: Atari 2600 avec paddles + joysticks + cassettes, 1 000 F, et jeux électroniques de poche, 125 F. Grégory Fabre, Place de l'Eglise, 64210 Ahetze. Tél.: (59) 23.57.63 (après 17 h).

• Vend: Vic 20 Pal + adaptateur Secam + magnéto + cartouches super expander (3 K) + programmes (50) + revues, 1 800 F. Noël Attias, 8, rue R.-Pilet, 75017 Paris. Tél.: 731.01.74.

• Matthieu Lemarie vend : Casio PB 100, 600 F, Donjons & dragons (Mattel Electronics), 250 F. Stereon, Pont Coblant, 29190 Pleyben. Tél.: (98) 73.34.84.

• Vend Vic 20 + 4 cartouches de jeux + manette de jeux spectravidéo double action, 2 000 F. Jean-Marc Baudart, 96, av. de Paris, 2, allée de Morivel, 78000 Versailles. Tél.: 951.48.31.

• Vend micro Vic 20 - Commodore (sous garantie) + programmes + manuel + cartouches, 1 800 F. Bernard Eychenne, 90, rue du Mal-Clauzel, 09100 Pamiers. Tél.: (61) 67.32.83.

• Vend 15 figurines D & D en plomb. Liste contre enveloppe timbrée. Yann Ezequel, Saint-Aignan-de-Grand-Lieu, 35, route du Champ-de-Foire, 44860 Pont-Saint-Martin. Tél.: (40) 31.03.28 (après 17 h).

• Vend micro-ordinateur de jeux Vidéopac, avec Basic 16 K Rom, et 16 K Ram + 6 cartouches de jeux, 2 200 F. Tél.: (66) 46.35.48 à Christian Fortes.

• Achète le n° 4 complet de J & S ; le guide des jeux de damiers et son complément le damier multiple, édités par l'ancienne association Jeudi. Dominique Schlienger, 23, rue Jacob, 75006 Paris. Tél.: 633.70.63.

• Vend L'Ultime épreuve + 5 scénarios + feuilles de personnages. Prix à débattre. Tél.: (66) 39.36.03 (après 18 h).

• Vend: Panzer Blitz, 110 F ; Panzer Leader, 110 F ; 2e DB-Normandie, 80 F ; Légendes, 110 F ; Amirauté, 90 F. M. Piedfert, 4, rue Louis-Pasteur, 76290 Montivilliers.

• Vends programmes pour Alice, Atari, BBC, Commodore 64, Vic 20, DAI, Hector, Laser 200, Lynx, Oric/Atmos, etc. 6 F le programme. Liste sur demande. Jean-Michel Grand, 23, rue du Parc-d'Artillerie, 03400 Yzeure.

• Vend Atari vidéo computer system avec télé couleur grand écran Pal, et 9 jeux, 3 000 F. Jean-Yves Sireau, 18, chemin du Clos-Saint-Martin, 78620 L'Etang-la-Ville.

• Florent Gohier vend: jeu électronique LCD à écran solaire Amazone ; cassettes jeux vidéo sur CBM 64. 21, rue de la Passerelle, 49300 Cholet. Tél.: (41) 65.02.85.

• Philippe vend: Afrika Korps (A.H.), Divine Right (TSR), Panzer 44 (SPI), 160 F ou 70 F l'un. Philippe Lindner, 33, rue des Floralies, 44560 Paimbœuf.

• Vend jeu d'awélé sur Apple II + et IIe, 40 F (envoyez un disk). Bertrand Louart, 871, rue F.-Badré, 97430 Le Tampon, Ile de la Réunion.

• Vend: scénarios-maisons (avec plans, etc.) pour D & D, 50 F ; boîte de base + expert set pour D & D, 40 F ; livre en solitaire (L'île du roi lézard), 30 F ; console Mattel Intellivision + 3 cassettes, 900 F. Christophe Sabas, 3, allée des Hêtres, résidence du Château, 77000 Vaux-le-Penil. Tél.: 452.40.05 (soir).

• Vend disquette Choplifter pour Apple II, 200 F. Guillaume Favre, 1065, rue de l'Aiguelongue, n° 43, 34100 Montpellier.

• Achète figurines pour D & D. Tél.: 589.75.27 (Paris).

• Recherche un programme de simulation de vol (sur cassette) pour Vic 20. Guy Carregues, Hameau de Pamphile, 38200 Chazelles. Tél.: (74) 85.27.43.

• Vend: Squad Leader (en français), 150 F; Waterloo, 90 F; Okinawa, 90 F; York Town, 90 F; Oric 1 + cordons + alimentation + péritel + livres + programmes, 1 750 F. David Dufresne, 19, rue Louis-Vierne, 86000 Poitiers.

• Achète La plus grande bataille, jeu en kit avec figurines, notice, règle du jeu, accessoires. Henri Quintana, 63, rue Alexis-Capelle, 33110 Le Bouscat. Tél.: (56) 02.05.20.

• Vend micro-vidéo Génie I et logiciels pour TRS 80, mod. 1. Hervé Henrion, 163, rue de Lorraine, 54400 Longwy. Tél.: (8) 224.27.28.

• Vend scénarios pour D & D, à partir de 30 F. Tunnels & Trolls, 115 F; Lost World, 40 F. Frédéric Gilbert, 19 bis, rue du Chêne, 77000 Vaux-le-Pénil. Tél.: 068.26.16.

• Vend Vidéopac Radiola + transformateur + 10 cassettes, 1 700 F. Olivier Waltman, 14, av. Jean-Jaurès, 78500 Sartrouville. Tél.: 914.14.92.

• Vend figurines peintes et non peintes à 10 F. Liste auprès de Paul Uteza, 467, av. Paul-Parguel, 34100 Montpellier. Tél.: (67) 41.41.30.

• Vend CBS Colécovision + module turbo + cassettes; the longest day, 450 F. Jean-Philippe Labruyère, 122 bis, rue Emile-Zola, 69150 Décines.

• Vend: Ave Tenebrae; Viva Zapata; Judge Dredd, 100 F chaque; Diplomacy, 90 F; Risk, 80 F. Tél. à Marc au 598.87.14.

• Vend: York Town; Player's hand book; Monster manual; Donjon master's guide de AD & D; Tunnels & trolls; Boot hill; un lot de 2 000 soldats plastique. Téléphonez à Frédéric au (3) 958.00.34.

• Vend: Runequest et Anti-gang, états neufs. Patrice au 206.99.15.

• Joachim Clinquart vend: Player's hand book, 110 F; modules AD & D, T1, S4, G1-2-3; module D & D, B4, B5, de 45 à 70 F. 5, rue du 7e-BCA, Pinon, 02320 Anizy-le-Château.

• Vend Panzer Blitz, 105 F, en français. Jérôme. Tél.: (40) 29.49.85.

• Vend Diplomacy, jamais servi, 80 F. Jean-Marie Toulze. Tél.: (47) 51.91.95 (après 19 h).

• Vend (ou échange): Runequest, jamais servi; Citadel of chaos; L'ultime épreuve (contre Fiend Folio et Monster manual). Philippe Zvodar, 13, rue Anatole-de-Monzie, 06300 Nice.

• Vend TI 99 4/A + Basic étendu + mini-mem. + câble magnéto + housse + 120 livres et programmes et revues, 2 650 F. Tristan Labaume. Tél.: (1) 534.02.29.

• Achète règles du jeu Battle of Normandy. Jean-Michel Mabille au 875.44.62.

• Vend: collection complète de J & S (n° 1 au 29) et Casus Belli (n° 1 à 21); Odyssey, 60 F. Philippe Jordy. Tél.: (3) 052.10.05.

• Vend CBM 64 Secam + magnéto + drive + jeux (arcade et aventure). Jean-Patrick au (4) 474.09.36 après 18 h.

• Vend un module de jeux pour HP 41, 150 F, avec grilles, manuels et listings. Olivier Monachon, 1, rue Louis-Vignes, 31200 Toulouse.

• Gilles Chatry vend FX 702 P + interface cassette + imprimante FA-10 + rouleaux papier + jeux + manuels, 1 800 F. 15, allée de la Noiseraie, 93160 Noisy-le-Grand. Tél.: 305.42.16.

• Vends TO-7 + crayon optique + pictor (logiciel de dessin) + Basic + Livre d'initiation + adapteur UHF, 3 000 F. Stéphane Thronel, 7 rue des Selliers, 95270 Luzarches. Tél.: (3) 471.07.17.

• Vends laser 200 + 16 Ko + magnéto-laser DR 10 + 9 jeux + Laser info n° 1 et 2 + fiches programmes + 10 livres informatiques, 2 000 F. Leconte F, 267 rue de Guise, 02100 Saint-Quentin. Tél.: (23) 68.55.35.

• Vend Atari VCS + cassette, prix à débattre. Peut vendre séparément. Et un jeu pour CBM 64. Ludovic Dardenne, E2 Le Thouar, 83130 La Garde. Tél.: (94) 75.54.89.

• Sylvain vend York Town (IT), 140 F; Fief, 100 F. Tél.: (77) 25.89.01.

• Vend Oric 1 48 K état neuf avec doc et plus de 200 logiciels. R. Costello, 70 avenue Picasso, 13480 Calas.

• Vend: Villains and Vigilantes, 100 F; modules AD & D; D3 et Q1 (10e-14e niveaux), 40 F chacun ou 70 F les deux. Christophe Barbier, Chemin Guilloramoun, 64300 Orthez. Tél.: (59) 69.13.90.

• Vend Skat Champion électronique: 8 niveaux de difficulté, un mode d'emploi en français, état neuf, 500 F. Olivier Bibaut, 237, rue Marcadet, 75018 Paris. Tél.: 564.41.19 (heures de bureau).

AVIS DES CLUBS...

• L'association «Ludolens» est née à Lens (bien sûr!). Outre la constitution d'une ludothèque et la mise en relation de partenaires, cette association organise des initiations de tous jeux (échecs, go, bridge, jeux de rôle...) et prochainement des tournois. Jean-Philippe Fontaine (président), 53, résidence Buridant, 62300 Lens. Tél.: (21) 43.57.46.

• Le club de go d'Antony existe depuis un an: tous les niveaux sont acceptés. Réunions les jeudis à 19 h au 42, rue Céline. Renseignements auprès de Paul Galan, Tél.: 668.89.99 ou Jean Ganeval au 668.17.44.

• Un nouvel antre de mystères vient de naître: «L'infini plus un mètre». On y joue à Mega, D et D, Légendes, et quelques wargames. Réunions mercredi et samedi après-midi au 71, rue de la République, 28200 Châteaudun.



Othello géant, entre autres jeux, à la maison des jeux de l'esprit à Marseille.

• A Marseille, vient de s'ouvrir la Maison des jeux de l'esprit, parc Chanot dans le 8e arrondissement. Tous les jours à partir de 14 h 30, démonstration et initiation d'échecs, Othello, Pente, bridge. Des jeux fournis par les éditeurs sont à la disposition du public: Pagoda, Puissance 4, Shamrock, Chiffres et lettres...

• «Transit pour Gallimède» est arrivé sur Terre, à Douai, plus précisément. Embarquement pour un univers de jeux de rôle, wargames, etc. Renseignements auprès de Luc, après 19 h au (27) 88.47.35.

• Si les jeux de rôle et les jeux de stratégie vous intéressent, rendez-vous, habitants de la région d'Arras, le samedi à partir de 17 h 30 au centre social Chanteclair, Saint-Laurent, Saint-Nicolas, 62223 Saint-Laurent-Blangis. C'est à cette heure et en ce lieu que se réunit le club «Les enchanteurs de l'Artois». Siège: Maison des sociétés, rue Aristide-Briant, 62000 Arras.

• Création d'un club de jeux de rôle et de wargames à Allasac (19 240). Réunions tous les samedis à 13 h 45 au Foyer culturel (locaux de l'ancienne mairie). Possibilité de jouer à D et D, Légendes, Appel de Cthulhu, Zargo's Lords, Fief, Diplomacy, etc.

• La «confrérie des sorciers maudits» (CSM) réunira ses adeptes chaque vendredi à 19 h à la maison de quartier de Sarcignan, av. du Maréchal-Leclerc, 33140 Villenave d'Ornon. Au programme AD et D, Dragonquest, Gamma World, Daredevils,... Renseignements: Didier Escodemaison, 39, rue du Professeur Arnozan, 33140 Villenave d'Ornon. Tél.: (56) 87.29.71.

• Où se trouve le club de D et D, de tarot ou de micro le plus proche? Qui joue à Diplomacy ou à Squad Leader? Qui joue par correspondance? Avec qui et où aller jouer en vacances ou en déplacements? Quels éditeurs pour les matières grises en ébullition? C'est à toutes ces questions que répondra le groupe Archimède (J. Berthier, présidente). Son adresse: 9, rue Blacas, 06000 Nice. Tél.: (93) 80.02.84.

• Le club d'Othello de Soissons se réunit tous les premier et troisième jeudis de chaque mois à la MJC de Soissons. Renseignements: Fabrice Lavoisier 18, rue du Muguet, 02000 Laon. Tél.: (23) 20.33.41.

• A «La caverne de l'elfe noir», on joue à AD et D, Appel de Cthulhu, Space Opera, Légendes. Réunions tous les dimanches à 15 h, au centre d'animation municipal, 13340 Rognac. Ce club recherche également des M.J.

• Au club «La tour des sortilèges», à Caen, on pratique divers jeux de rôle (AD et D, Runequest, Gamma World, Légendes...) et wargames (avec figurines, entre autres). Siège: 1, rue Singer, 14000 Caen, Tél.: (31) 85.39.06. Réunions tous les samedis à 20 h 30 à la MJC de la Maladrerie, 25, rue du Général-Moulin, 14000 Caen.

• L'AJC (association jeux chamaliérois» propose le mercredi et le samedi à 14 h des jeux de rôle, (D et D, James Bond 007...), des wargames, des jeux avec figurines de type napoléonien ou antique, etc. 11, 13, rue des Sauliès, 63400 Chamalières. Tél.: (73) 37.16.50 (le matin).

• En octobre dernier, est né l'ADJR (l'association pour le développement du jeu de rôle). Cette association s'adresse aux joueurs, maîtres de jeu, boutiques, clubs... Son but est multiple: organiser des tournois d'envergure nationale ou régionale (l'ADJR peut vous fournir des modules, des MJ, vous aider à trouver un local, des parrainages...); mettre sur pied un service hébergement (l'ADJR peut mettre en contact des joueurs lors de déplacements ou de tournois); un service fichier (l'ADJR constituera un fichier de tous ses adhérents, répertoriant les noms, adresses, clubs, jeux joués, ...etc.) Adhésion 100 F/an. Pour plus d'informations sur toutes les activités de cette association, voici son adresse: 90, rue Marius-Aufan, 92300 Levallois-Perret.

• Le club « Anti-Mythes », qui organise déjà des parties de Squad Leader et de Diplomacy tous les vendredis soir, vient de mettre sur pied un tournoi hebdomadaire de Squad Leader (Cross of Iron) et de Diplomacy, tous les samedis à 19 heures. Chaque participant verse un droit de table de 20 F et le vainqueur de la soirée reçoit un prix en espèce au prorata du nombre de tables (entre 400 et 800 F). Les joueurs peuvent s'inscrire dans les deux tournois et le grand vainqueur mensuel gagne 1 000 F! Qu'on se le dise. Pour renseignements: club « Anti-Mythes », 2 bis, avenue Foch, 75016 Paris, Tél.: (1) 337.70.15.

MANIFESTATIONS

• L'Ecole française d'échecs organise son 6e stage de perfectionnement les 16 et 17 mars. Enseignant: J.-P. Mercier. Méthode active, 8 heures/jour. Inscriptions: 320 F. Le Cavalier noir de Meudon, 5, square M.-Dupré, 92190 Meudon. Tél.: (1) 626.65.65.

• Le Club « Stratèges et Maléfices » organise le 23 février de 20 h à 24 h et le 24 février de 9 h à 19 h, une grande démonstration-exposition de jeux à la manufacture de Nantes, bd de Stalingrad. Présentation de jeux de rôle français: Légendes, Mega, D et D, Appel de Cthulhu; de wargames: Squad Leader, Lorraine 44, Wooden Ships...; d'encarts de J & S: Annexion, Heraklios, Guerre des Ducs, ...; et de quelques jeux thématiques tels que Speed Circuit, Car Wars, Scotland Yard, ... Présentation par système audiovisuel de leur donjon grandeur nature (JdRL) organisé l'été dernier (voir page 20). On pourra jouer sur place. Associé au club « Les Lanciers de l'Ouest », présentation de wargames avec figurines, antique et fantastique et démonstration d'Amirauté avec figurines. Renseignements: Jean-Paul Belzic, Tél.: (40) 74.71.31.

• « L'Othello club Châteaurenardais » organise son premier tournoi open d'Othello, le 13 février 85 à 13 h 30, au complexe Coubertin à Châteaurenard. Ouvert à tous. Inscriptions auprès de Roland Dupré, 9, impasse Denis-Pouleau, 13160 Châteaurenard. Tél.: (90) 94.13.05.

• 1er open international d'échecs de Dinard, du 3 au 8 avril. 50 000 F de prix. Grand prix de France et championnat de Bretagne. Huit rondes, système suisse, 50 coups, 2 h 30. Inscriptions: 220 F pour adultes, 110 F pour jeunes. Open d'échecs, mairie de Dinard, 35800 Dinard.

• 1er marathon d'échecs de 24 heures, du 13 avril 16 h au 14 avril 16 h, à Bedarrides (Vaucluse). Inscriptions auprès de « l'Echiquier Bedarridais », Gérard Imbert, l'Arc en Ciel, 84370 Bedarrides, Tél.: (90) 33.03.03.

• Le IIe Triathlon de l'Ile-de-France s'est déroulé les 23 et 24 novembre derniers à Boulogne-Billancourt. Il a réuni dix clubs; et douze équipes ont rivalisé dans trois disciplines:
— AD et D: deux modules de niveau 4.6 et 6.8 écrits par les membres du club « Le Fer de lance »;
— Diplomacy
— Squad Leader.
C'est le « Club loisirs Dauphine » qui a remporté la coupe du meilleur club et meilleure équipe de Donjon. Le club « Le Fer de lance » s'est distingué en finissant premier en Diplomacy et wargame.
Deuxième club: « Les grandes compagnies de l'est parisien », 3e: club l'« Anti-mythes ».
Le meilleur MJ sans l'ombre d'un doute Thierry Betty du club « Antimythes ».


photo Jean-Charles Rodriguez.


Une « maîtresse de jeu » (eh oui !) au IIe Triathlon de Boulogne Billancourt.

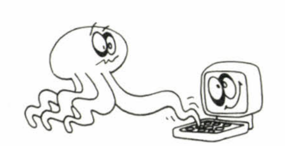
• L'Ecole centrale de Lyon organise les 9 et 10 mars un grand week-end Interjeux. Au programme: tournoi de D et D, de wargames et de tarot; démonstrations de jeux de rôle et wargames et autres jeux. Renseignements: Club DDW, Ecole centrale de Lyon, BP 163, 69131 Ecully cedex, Tél.: (7) 833.25.25.

• Le « Cercle d'échecs de Russange » organise un tournoi INJES de sept rondes de 20 minutes, le 8 avril. Inscriptions auprès de Véronique Klein, 16, rue Pasteur, 57390 Russange.

• Le 1er championnat de France multi-jeux aura lieu le 3 mars 85 à Reims. Sont prévus des tournois individuels open, au système suisse, en neuf rondes de neuf jeux tirés au sort parmi: Monopoly, Scotland Yard, Scrabble, tarot, Othello, dames, backgammon, barbu, Pente. Inscriptions auprès de Bernard Berriot, rue des Andiers, 02820 Saint-Erme.

• Sous l'impulsion d'Europe Médias, le Festival du son et Image Vidéo, un grand concours de jeu contre ordinateurs est organisé pour tous les amateurs d'échecs. Les éliminatoires se dérouleront jusqu'au 3 mars dans tous les départements d'Ile-de-France; la finale aura lieu le 14 mars, au CNIT, lors du Festival du son.
Le calendrier des éliminatoires est disponible à la Librairie St-Germain (140, bd St-Germain, 75006 Paris) ou contre l'envoi d'une enveloppe timbrée à la Ligue de L'Ile-de-France des échecs, (33/37, quai de Grenelle, 75015 Paris).


• Le KRAC (Kriegspiel Rhône-Alpes club) lance un appel concernant le championnat de France de Kriegspiel 1er empire-1985. Celui de 84 avait été sauvé in extremis par ce même KRAC. Ce club espère continuer sur sa lancée. Voici son adresse: 76, cours Richard-Vitton, 69003 Lyon. Tél.: (7) 233.84.58 (le soir).



ECHANGE

• Benoît Imbert échange des programmes sur Apple II. 31, rue Gambetta, 31000 Toulouse.

• Recherche matériel pour jeux de rôle, qu'il échangerait contre des programmes pour CBM 64; il en possède un vaste choix. Roland Massart, 290 A, rue de Juprelle, 4430 Ans-Alleur (Belgique).

• Cherche possesseurs de CBM 64 en vue d'échanger de nombreux programmes. Pierre Prenleloup, 12, rue des Carrières, 95160 Montmorency. Tél.: (3) 964.80.16.

• Echange (ou vend) D et D expert set (en anglais) contre un jeu de rôle en français. Echange (ou vend) tous programmes et trucs pour FX 702 P. Eric Siezien, 26, rue du Quesnoy, 59900 Rombies, Tél.: (27) 27.34.27 (après 18 h).

• Cherche toute personne pour échanges de logiciels, afin de compléter son « réseau » pour Apple II (II+, IIe) sur disquettes. Il vend également des logiciels (30 F chaque). P. Truong, 9, rue A.-Briand, 10300 Sainte-Savine. Tél.: (25) 74.08.24.

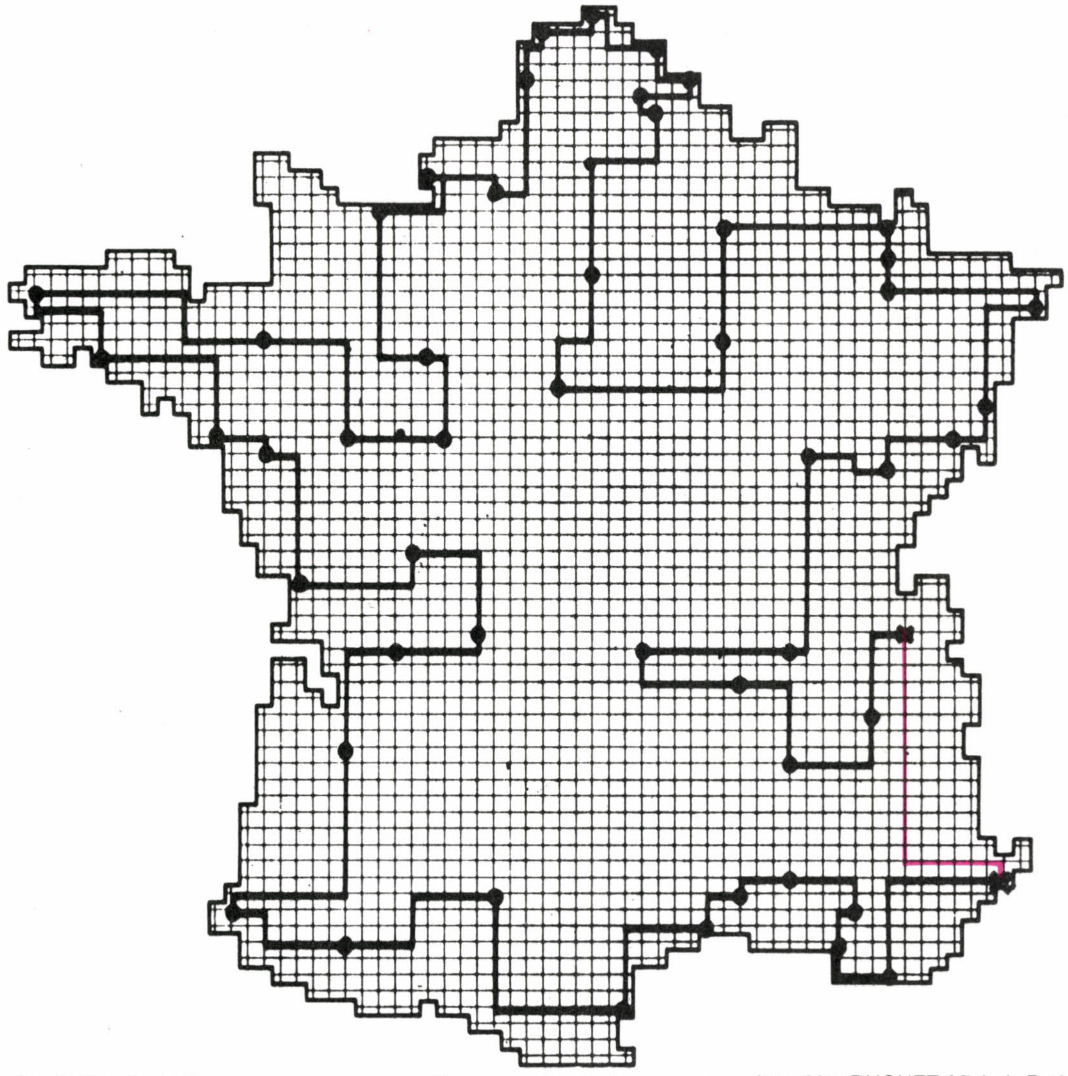
• Echange programmes de tous genres pour FX 702 P. Alban Brument, 51, rue Charles-de-Gaulle, 76630 Envermell.

• Possèdes-tu un Atari 600XL, 800 ou 800XL, j'ai une foule de programmes, si on faisait des échanges? Jean-Michel Mabille, 50/58, rue Pierre du Lac, 94120 Fontenay-sous-Bois.

• Patrick Gagnard échange parties de Scrabble jouées en club (autres que celles de Scrabblerama). 8, square de la Bonne - Courcouronnes. 91000 Evry.

• Recherche personnes possédant Commodore 64 + lecteur de cassettes pour échanges de programmes et autres contacts. Augustin Paolillo, résident Le Goff Thierry, 50 rue Romain-Rolland, 34200 Sète.

suite de la page 17



QUESTION DE DEPARTAGE

Avant cette épreuve, vous n'étiez déjà plus que 108 à avoir effectué un parcours sans faute. L'épopée du VRP servit donc d'abord à départager ces «supercracks», puis aussi les quelque sept cents concurrents qui, en n'ayant commis qu'une erreur, pouvaient prétendre eux aussi à l'un des 192 prix restant à attribuer.
Le meilleur parcours, que nous reproduisons ci-contre, ne «consommait» que 418 points. Sur nos 108 champions, 60 le trouvèrent. Ainsi que 305 autres parmi ceux qui, avec une faute, concouraient pour les prix suivants.

QUESTION SUBSIDIAIRE

Il fallut donc l'appliquer aux différents groupes d'ex aequo. Voici les résultats pour les soixante premiers. La moyenne de tous les nombres proposés s'établit à 229 310,265 et celle des différences à 150 593,924.
C'est Annette Aubert, de Bourges, qui se rapprocha, et nettement, le plus de ces résultats avec comme réponse A = 230 000 et B = 135 000.
Signalons à ceux que ce genre de question intéresse (si, si, il y en a) que les moyennes obtenues dans les autres groupes importants s'y situaient dans un même ordre de grandeur. Par exemple pour les 27 ex aequo suivants (0 faute, 419 à la question de départage) elles s'établirent à 272 033,13 et 141 559,815 et pour les 305 derniers (1 faute, 418 à la question de départage) à 202 517,846 et 128 265,209.
A présent, il ne reste plus qu'à passer au palmarès.

CLASSEMENT FINAL:

1er: AUBERT Annette, Bourges, gagne un voyage de quinze jours pour deux personnes aux U.S.A.
2e: FALLER Marie-Anne, Gorcy, gagne un micro-ordinateur *Oric/Atmos* et trois programmes de jeux de la collection Jeux & Stratégie Ere Informatique.
3e: DESNOUX Pierre-Jean, Paris, gagne un jeu d'échecs électronique *Méphisto IIIx*, offert par Lansay.
4e: WOJCIK Catherine, Mont-St-Martin, gagne un micro-ordinateur *ZX 81* Sinclair avec clavier mécanique, extension de mémoire 16 K et deux logiciels: un programme d'échecs et un simulateur de vol *Intercepteur Cobalt,* offert par Direco International.
5e: MONTEILHET Bernard, Riorges, gagne un jeu d'échecs électronique *Sensory Chess 9,* offert par Rexton.
6e: RAHIER Françoise, Louveigne; **7e:** ROBIN Pascale, Montreuil, gagnent une mallette complète d'échecs Jeux & Stratégie comprenant les pièces, l'échiquier, la pendule, les feuilles de parties.
8e: CHACRON Valérie, Amiens, gagne un *Monopoly électronique,* offert par Miro Meccano.
9e: COUTIER Jean-Claude, Lexy, gagne un *Othello électronique,* offert par Schmidt International.
10e: FAYE Martine, Gonesse; **11e:** BRETTE Laurence, Levet; **12e:** NEIL Pierre, La Garenne-Colombes; **13e:** FABRY Michel, Nancy; **14e:** GALLIANO Georges, Colombes; **15e:** TEINTURIER Claude, Courbevoie; **16e:** LETANG Jean, Bois-Colombes; **17e:** GAGLIARDI Christian, Reims; **18e:** PITILLI Martine, Aix-les-Bains; **19e:** CHARLIER Pierre, Sprimont, gagnent une collection complète des ouvrages Jeux & Stratégie-Editions du Rocher: *les dames, les échecs, le jogging de l'esprit, le tarot moderne, Othello/reversi, 50 jeux avec du papier et des crayons.*
20e: AUBERT Liliane, Frouard; **21e:** FABRY Françoise, Heillecourt, gagnent un *Master Mind électronique* offert par Miro-Meccano.
22e: HUBERT Yves, Perigny, gagne un Backgammon, offert par Le Baguenaudier (23, rue Saint-Sulpice, 75006 Paris).
23e: ALT Laurent, Paris; **24e:** MATHIEU Jean, Reims; **25e:** CHACRON Eric, Paris; **26e:** BERTIN Jean-François, Cambrai, gagnent un jeu *Des Chiffres et des lettres électronique,* offert par Nathan.
27e: HENRION Gérard, Nancy, gagne un jeu de go de luxe, offert par la Librairie Saint-Germain (140, bd Saint-Germain, 75006 Paris).
28e: BRETTE Marie-Louise, les Tuileries; **29e:** HATEAU Daniel, Saint-Dizier-le-Neuf; **30e:** TASTET Denise, Dax; **31e:** HUBERT Jean-Claude, Fougères, gagne un *Scrabble* de luxe, offert par Habourdin International.
32e: BARTOSIK Michel, Vandœuvre-les-Nancy, gagne un jeu *Ascension* offert par Ludonirique (Hangar 27, Bassin à flot n° 2, rue Lucien-Faure, 33000 Bordeaux).
33e: TASTET Yves, Paris, gagne un jeu de *Xiang Qi* de luxe, offert par la Librairie St-Germain.
34e: HENROTAY Emile, Verviers-Belgique; **35e:** RODOLAUSSE Fernand, Coignières, gagnent un jeu de go, offert par l'Impensé Radical.
36e: TASTET Marc, Dax; **37e:** DESTABEAU Louis, Dax, gagnent un jeu de Yalta offert par l'Impensé Radical.
38e: HENROTAY Pierre, Verviers-Belgique, gagne un jeu d'échecs, offert par la Librairie St-Germain.
39e: MAILLET Roland, Maurepas; **40e:** PASQUIER Renée, Les Tuileries; **41e:** DUGUET Michel, Paris; **42e:** GIDEL Serge, La Monnerie Le Montel; **43e:** CHABOT Raymond, Seraing, gagnent un *Jarnac* de luxe, offert par la Société Aixoise des jeux.
44e: LEBON Philippe, Gagny; **45e:** DELLAC Thierry, Paris; **46e:** COQUEL Robert, Chateauneuf-de-Gadagne; **47e:** FOURREAUX André, Chelles; **48e:** RENNESSON Jean-Marc, Reims, gagnent un jeu de rôle *Légendes,* offert par Jeux Descartes.
49e: OME Hervé, Reims; **50e:** PEREYROL Armand, Aubignan; **51e:** FOURREAUX Dominique, Mandres-les-Roses; **52e:** FAYE Hélène, St-Rémy-sur-Durolle; **53e:** JACOBELLI Danielle, Chambéry; **54e:** BONIN Jean, Aix-les-Bains; **55e:** LACOUR Georges, Nogent/Marne; **56e:** CHASSEREZ Christian, Aix-les-Bains; **57e:** MAWET Gilbert, Verviers; **58e:** MARECHAL Alain, Olne, gagnent un *Crime organisé,* un jeu James Koplow.
59e: LOUP Thérèse, Aix-les-Bains; **60e:** SPILTHOOREN Philippe, Aix-les-Bains; **61e:** ROUSSEAU Gérard, Maisse; **62e:** RENARD Jacques, Ponthierry; **63e:** DELAMARCHE Geneviève, Blagnac; 64e: DUBROCA Henri, Blagnac, ga-

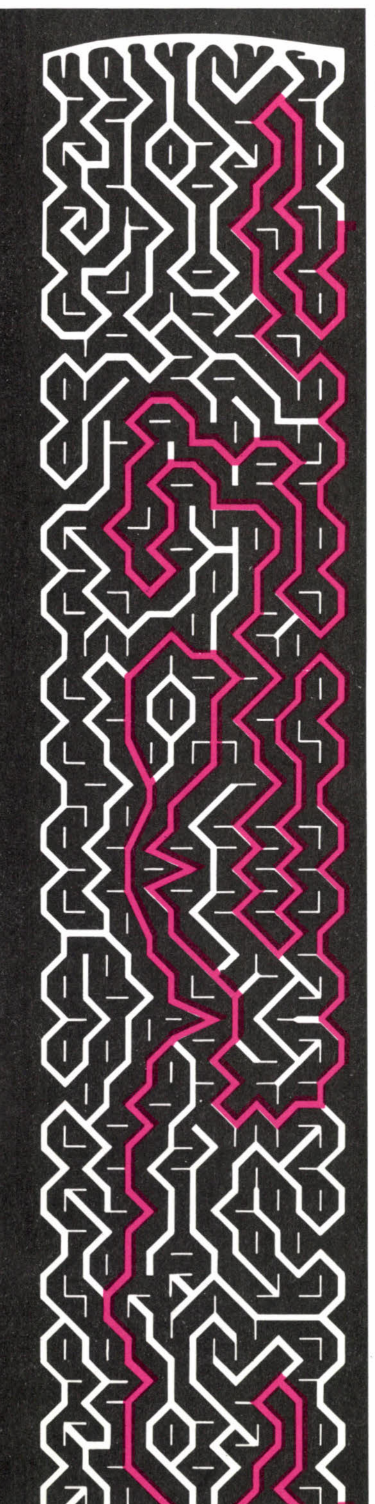
gnent un jeu de rôle *Tunnels & Trolls*, offert par Jeux Actuels.
65°: BERNARD Marc, Dammarie-les-Lys; **66°:** MALET Maryvonne, Vannes, gagnent un jeu *Machiavel*, offert par l'Impensé Radical.
67°: BURBAN Dominique, Muzillac; **68°:** BERNARD Jean-Marc, Melun; **69°:** BONNET Lucien, St-Georges-de-Mons; **70°:** MINESSO Christian, Rombas; **71°:** DUCASSE Edmond, Mont-de-Marsan; **72°:** RIGOT Arnaud, Douai, gagnent un *Diplomacy*, offert par Miro Meccano.
73°: JUNG Jean-Pierre, Toulouse; **74°:** FARGES Jean-Loup, Toulouse; **75°:** LY Anne, Bures/Yvette; **76°:** HARDIER Georges, St-Maur; **77°:** DEMICHEL Patrick, Metz; **78°:** COIMBRA Roseli, Toulouse; **79°:** LIDOUREN Jacques, Brest; **80°:** MORVAN Alain, Brest; **81°:** DUBROCA Jean-Louis, Auvillar; **82°:** BONNET Christian, Gradignan; **83°:** KERSAUDY Joëlle, Porspoder; **84°:** KERSAUDY Philippe, Saint-Renan, gagnent un *Pente*, offert par Miro Meccano.
85°: DUCASSE Marie-Dominique, Gradignan; **86°:** BAISNEE Claude, Thury-Harcourt; **87°:** PERO Ghislaine, Poullaouen; **88°:** THOMAS Pierre, Fontenay/Bois; **89°:** LAGARDE Dominique, Eysines; **90°:** BAISNEE Victor, Saint-Lô; **91°:** KISTER Claudine, Paris; **92°:** DUVAL Laurence, Montargis; **93°:** FOURNIER Denis, Paris; **94°:** MARCHAND Philippe, Fresnes, gagnent un bon d'achat d'une valeur de 150 F, au choix des gagnants, offert par l'Œuf Cube.
95°: FORDEBRAS Jacques, Le Perreux; **96°:** KISTER Pierre, Chalette/Loing, gagnent un wargame *2e D.B.-Paris*, offert par Jeux Descartes.
97°: LEROY Philippe, Châteaurenard; **98°:** PHAN Ngoc Khai, Les Ulis, gagnent un wargame *Plan Barbarossa*, offert par Jeux Descartes.
99°: LABYT Claude, Saint-Chéron; **100°:** BAISNEE Jean-Luc, Hérouville St-Clair; **101°:** LABYT Françoise, Paris, gagnent un wargame *Friedland*, offert par Jeux Descartes.
102°: DRONNE Françoise, Thaon; **103°:** THIERRY Roger, St-Nazaire; **104°:** THIERRY Agnès, Juvisy/Orge; **105°:** PEYRELONG René, St-Nazaire; **106°:** THIERRY Bernard, Strasbourg; **107°:** CAMUZAT Frank, Mennecy-Ormoy, gagnent un jeu de rôle *L'ultime épreuve*, offert par Jeux Actuels.
108°: LEPROVOST Yves, Chambéry; **109°:** HOCRELLE Marc, Foncquevillers; **110°:** GROSMAN Pascal, Paris, gagnent un wargame *Napoléon à Austerlitz*, offert par Jeux Descartes.
111°: MAUGUIN Claudette, Voves; **112°:** WASSONG Pascal, Strasbourg; **113°:** LE MOUEL Jean-Paul, Pontivy; **114°:** INUSO François, Sermaize; **115°:** BOBBIO Georges, Orléans; **116°:** LE MAD Michel, St-Pierre Le Moutier; **117°:** MAISONNIER Bruno, Lyon; **118°:** JAQUET Anne-Sylvie, Confignon; **119°:** LEPRINCE Pascal, Le Mans; **120°:** MEVEL Jean-Yves, Pontivy; **121°:** BUVRY Monique, Chauny; **122°:** BOUCHEZ Jacques, Chaville; **123°:** LEFEBVRE Jean, Châtenay; **124°:** GUERLINCE Georgette, Revin; **125°:** BAYARD Thierry, Pargny/Saulx; **126°:** COUPREAU Maryvonne, Voves; **127°:** CORNEILLE Jean-Pierre, Soissons; **128°:** CARIOU Patrig, Rennes; **129°:** REMON Olivier, Alençon; **130°:** PARNIS Patrick, Châtillon; **131°:** TEVENIN Nadine, St-Pierre du Vanvray; **132°:** LEBRET Yann, St-Etienne du Rouvray; **133°:** BROTTE André, Nice; **134°:** DEFFUNT Denis, Reims; **135°:** DECREUSEFOND Laurent, Mâcon; **136°:** VUKOVICH Ivan, Le Chesnay; **137°:** GUERLINZE Maryline, Paris; **138°:** GROS Marie-Hélène, Tassin la Demi-Lune; **139°:** FREY Laurent, Strasbourg; **140°:** POLISSARD Jean-Claude, Champigny; **141°:** TOUTAIN Thierry, Blanc-Mesnil; **142°:** GAUTHIER Régine, Vimoutiers, gagnent un wargame *2e D.B. Normandie*, offert par Jeux Descartes.
143°: FAUCONNIER Hervé, Voves; **144°:** THERET Philippe, St-Avertin; **145°:** LEPOUSE Vincent, Paris; **146°:** MENARD Annette, Paris; **147°:** PEREZ Alain, Paris, gagnent un *Othello*, offert par Schmidt International.
148°: GARDIN Michel, Rennes; **149°:** ARD Guy, La Jarrie; **150°:** HAUPTMANN Pierre, Strasbourg; **151°:** GUERLINZE Louis, Reims; **152°:** JEROME Philippe, Paris, gagnent un *Jarnac*-édition originale, offert par la Société Aixoise des jeux.
153°: MILLART Pascale, Reims; **154°:** CIANI Magali, Paris; **155°:** BOBBIO Patrick, St-Priest; **156°:** GUERLINZE Denis, Reims; **157°:** SANCHEZ Frédérique, Aulnay/Bois; **158°:** DESSE François, Rouen; **159°:** COMPIANO Jean-Marc, Aix-en-Provence, gagnent un *Risk*, offert par Miro Meccano.
160°: BRACQUART Alain, Lille; **161°:** UHRICH François, Strasbourg; **162°:** BETTON Jean-François, Hérouvillette; **163°:** PACULL François, Aix-en-Provence; **164°:** BUSVELLE Eric, Petit-Quevilly; **165°:** SANCHEZ Claude, Paris; **166°:** FROMONT François, Paris; **167°:** BLATEAU Jean-Luc, Château-du-Loir; **168°:** TANNEUR Serge, St-Brice Courcelles; **169°:** AINOUZ Paul-Eric, Toulouse; **170°:** IBAZIZENE Nadia, Le Mans; **171°:** PEREZ Fania, Paris; **172°:** LEBAS François, Coulaines; **173°:** HUBERT Christian, Plaisir; **174°:** GIARD Pierre, Paris; **175°:** FAYE Hervé, Lyon; **176°:** FOLIGUET Isabelle, Courbevoie; **177°:** FONDANAICHE Philippe, Paris; **178°:** NAVARRO Jacqueline, Reims; **179°:** JEROME Raymond, Dijon; **180°:** DECHORGNAT Bruno, Paris; **181°:** COMMES Laurent, Le Boulou; **182°:** MILLARD Alain, Reims; **183°:** PIERRE Laurent, Paris; **184°:** BESCARMENTIER Françoise, St-Germain-en-Laye; **185°:** LAZZARINU Marc, Antibes; **186°:** VAN CAUTEREN Luc, Bruxelles; **187°:** PHILIPPON Sylviane, Bourg-la-Reine; **188°:** BARDOU Renée, Saint-Jorioz; **189°:** PAPIN Françoise, La Ferté-sous-Jouarre; **190°:** LEBERT Véronique, La Chapelle-sur-Erdre; **191°:** DEBARBIEUX Anne-Marie, Villiers-St-Frédéric; **192°:** EHERMANN Claude, Le Mans; **193°:** LOUIS Jacques, Puteaux; **194°:** BELLIER Denis, Monteux; **195°:** PEREZ Sylvain, Charenton-le-Pont; **196°:** VARENNES Serge, Paris; **197°:** GARÇON Rémy, Chaville; **198°:** CECCALDI Joël, Villeurbanne; **199°:** BLANKE Sophie, Triel-sur-Seine; **200°:** BUVRY Dominique, Laon; **201°:** GIARD Dominique, Boulogne-Billancourt; **202°:** PESACHOVIC Bacha, Paris; **203°:** DEMULSANT Marc, Vaulx-en-Velin; **204°:** LOUP Jean-Claude, Gex; **205°:** TRUQUET Jean, Argentan; **206°:** GLAD Daniel, Paris; **207°:** SIGLER Nicolas, Paris; **208°:** DUPE Lucienne, Château-du-Loir; **209°:** TRICHON Anne, Lyon; **210°:** PIAZZA Jean-Pierre, Savigny/Orge; **211°:** GROSMAN Albert, Senlis; **212°:** BEGUIN Gérard, Sin-le-Noble; **213°:** MAUFROY Albert, Chaville; **214°:** NOISETTE Philippe, Paris; **215°:** GIAMARCHI Thierry, Paris; **216°:** RIQUIN Didier, Paris; **217°:** CHAYE Dominique, Boulogne; **218°:** SAINT-MARTIN Gérard, Livarot; **219°:** FRIBOULET Gérard, Pont-Audemer; **220°:** FIDON Laurence, Paris; **221°:** THIERY Jean, L'Isle-Adam; **222°:** CLERGEAU Gérard, Gisors; **223°:** BYHET Claude, Epinay-sur-Seine; **224°:** LABOURDETTE Pierre, Grenoble, gagnent un *Fief*, offert par International Team.
225°: MARCOUX Pascal, Marignane; **226°:** BRULIN Philippe, Auxerre, gagnent un *Shogi*, offert par l'Impensé Radical.
227°: MAISONNIER Anne, Paris; **228°:** LEGRAND Mathilde, Paris; **229°:** SOURY Anna, Chabanais; **230°:** THOMAS Roland, Paris; **231°:** BRUNETTA François, Châtenois-les-Forges; **232°:** VERNA Michel, Preuilly-sur-Claise; **233°:** BENZAKOUR Farid, Grenoble, gagnent un *Monopoly*, offert par Miro Meccano.
234°: KERDILES Geneviève, Paris, gagne un jeu *Option*, offert par Miro Meccano.
235°: TEVENIN Renaud, Rouen; **236°:** LEBEAU Guy, Arnouville-les-Gonesse; **237°:** GAGLIARDI Louise, Reims; **238°:** KHALIFA Pierre, Paris; **239°:** DEBONO Josiane, Châlons/Marne; **240°:** SCHMUTZ Brigitte, Strasbourg, gagnent un *Hyper Master Mind*, offert par Miro Meccano.
241°: TRITSCH Huguette, Nice; **242°:** MATHIEU Paul, Jarville-la-Malgrange; **243°:** FERRON Simone, Paris; **244°:** GOSSELIN Irène, Flers; **245°:** BOUCHEZ Claudine, Clichy; **246°:** MAISONNIER Marc, Tassin-la-Demi-Lune; **247°:** WALDVOGEL René, Cuarnens; **248°:** BETTON Jean-Pierre, Livarot; **249°:** LABRUNE Jean-Claude, Châtenois-les-Forges; **250°:** ROUSSET Gilles, Lyon, gagnent un abonnement d'un an à *Jeux & Stratégie*.
251°: BEZIAN Jean-Jacques, Font-Romeu; **252°:** CLERGEAU Jean-Claude, Caen; **253°:** LADRANGE Mireille, Soucy; **254°:** MULOT Jean-Luc, Offranville; **255°:** ROUX Michel, Heillecourt; **256°:** FICHOLI Michel, Landerneau; **257°:** COCAULT Jean-Louis, Marseille; **258°:** ESNAULT Michel, Paris; **259°:** BERGIS Philippe, Paris; **260°:** LABRUNE Jean, Châtenois-les-Forges gagnent un livre *Les échecs* (collection J & S - éditions du Rocher).
261°: JAY Gilbert, Villeurbanne; **262°:** LAUDE Thavone, Issy-les-Moulineaux; **263°:** BOUCHET Jean-François, Nancy; **264°:** TRIBOUHARET Laurence, Montfort-l'Amaury; **265°:** GAUTIER Pascal, Malakoff; **266°:** BOUCHEZ Claude, Mennetou/Cher; **267°:** STEPHAN Jean, Livarot; **268°:** RUSSAT Jean, Brunoy; **269°:** DAGUE Gilles, Paris; **270°:** BIGAND Michèle, Scey/Saône, gagnent un livre *50 jeux avec du papier et des crayons* (collection J & S - éditions du Rocher).
271°: ESNAULT Denise, Laval; **272°:** BOUILLOT Daniel, Annecy; **273°:** PRIAUD Guy, Gignac-la-Nerthe; **274°:** REMOUE Janine, St-Herblain; **275°:** MICHELI Jacqueline, Rumilly; **276°:** PANCHOUT Jean-Pierre, Yerville; **277°:** DECESARIS Philippe, Lyon; **278°:** LELOUP Patrick, St-Sébastien-sur-Loire; **279°:** KOVARSKI Charles, Paris; **280°:** LAVIRON Clément, Ferney-Voltaire, gagnent un livre *Le Jogging de l'esprit* (Collection J & S - éditions du Rocher).
281°: LALLEMAND Jean-Yves, Paris; **282°:** RUBIO NEVADO Guy, Paray-Vieille-Poste; **283°:** GUICHARD Christophe, Verrières-le-Buisson; **284°:** VILLIEN Robert, Vincennes; **285°:** ROUX Catherine, L'Isle-Adam; **286°:** REMOUE Bruno, Saint-Herblain; **287°:** GAUTHIER Dominique, Saint-Mandé; **288°:** ANGELOPOULOS Eugenios, Paris; **289°:** CORLAY Gilles, Paris; **290°:** BUFFA Lucette, Grasse, gagnent un livre *Les Dames* (Collection J & S - éditions du Rocher).
291°: GROSMAN Laurence, Paris; **292°:** MOUTHON Philippe, Paris; **293°:** LE MONNIER Michel, Maisons-Laffite; **294°:** VERNAY Bruno, Décines; **295°:** BEGUIN René, Nice; **296°:** LABETOULLE Jacques, Verrières-le-Buisson; **297°:** CHAPSAL Frédéric, Paris; **298°:** COLLE Robert, Châtenois; **299°:** LABETOULLE Catherine, Chatou; **300°:** ROUX Louis, Eaubonne, gagnent un livre *Othello/reversi* (Collection J & S - éditions du Rocher).

POST-SCRIPTUM

AU Nº 30



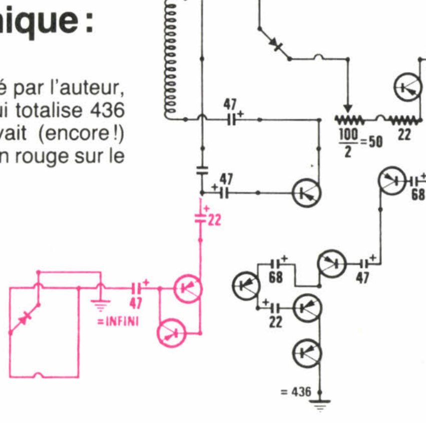
Solutions de ... pneumatique



Ce labyrinthe de Philippe Fassier avait pris le chemin des écoliers. Paru dans le nº 29, page 66, il n'avait pas encore de solution. La voici (à gauche) :

...labyrintronique :

Voici le chemin indiqué par l'auteur, Philippe Fassier, et qui totalise 436 points ; mais... il y avait (encore !) une boucle... figurée en rouge sur le schéma.



Rideau de fer... tombé

Dans le listing de ce jeu avec incrustation, page 37, « quelque chose » a masqué certaines lignes... Les voici :

```
540 IF D$="K" THEN JX(I)=
JX(I)+1:GOTO600
550 IF D$="N" THEN JY(I)=
JY(I)+1:GOTO600
560 GOTO 504 : REM EN CAS
 D'ERREUR >504
```

... cryptographie

Le texte du problème nº 3 de Marcel Aymé était :

« La forêt, c'est encore un peu du Paradis Perdu.

Dieu n'a pas voulu que le premier jardin fut effacé par le premier péché. »

Il a été chiffré par un procédé voisin du chiffre Pollux (voir *J. & S.* Nº 9 et Nº 10) ; mais ici, la méthode inventée par le Colonel Sacco ne pouvait pas s'appliquer. En revanche l'étude du cryptogramme dont nous donnions le clair devait permettre, après pas mal de tâtonnements de « casser » notre message.

Il fallait après s'être rendu compte que *chaque lettre correspondait à un nombre de quatre chiffres,* penser que, dans l'*alphabet morse,* les lettres sont représentées au maximum par quatre signes.

A .—

B —...

C —.—., etc.

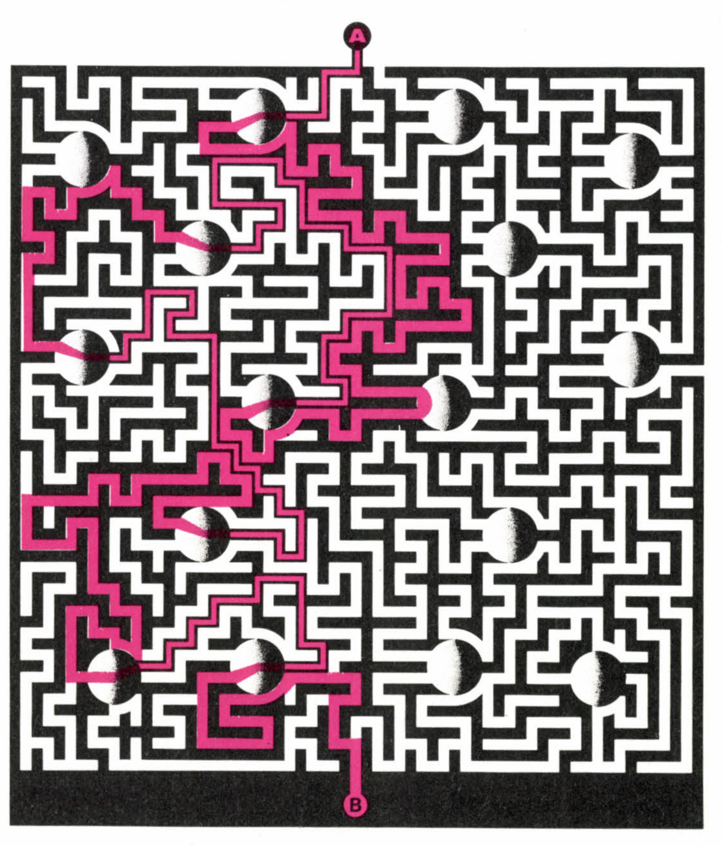
Si nous recherchons alors dans le texte de Colette les lettres qui, en morse, ont une représentation par un seul signe, nous découvrons que le E = ., a les valeurs suivantes : 1 000, 2 009, 3 090, 3 900, 2 909, 1 990, 4 999, 1 900, 2 000, 3 009, 4 900, 3 909, 2 999, 1 090,

et que le T = —, lui vaut : 5 900, 6 909, 7 000, 8 000, 7 990, 6 009, 5 099, 8 990.

De là, à penser que le . est représenté par 1, 2, 3 ou 4 ; le — par 5, 6, 7 ou 8 et que le complément à quatre chiffres s'affiche par 0 ou 9, il y avait un pas qui était franchissable avec un peu de réflexion et qui donnait la solution.

... le jour et la nuit

Voici le parcours qui relie A et B :

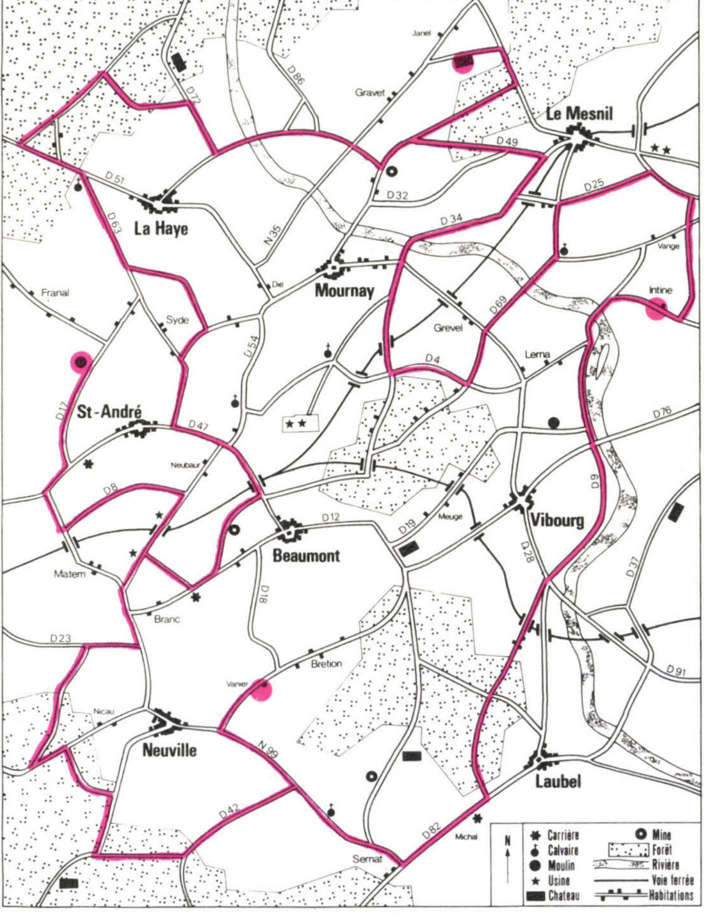


... nid d'espions :

Les caractéristiques des suspects sont :

Prénom	Nom	Cheveux	Yeux	Domicile	Nez
Olga	Lavoine	bruns	verts	Vibourg	long
Louis	Delabarre	frisés	noirs	St-André	épaté
Ernest	Champard	brosse	pers	Neuville	fin
Fernand	Pontier	roux	noisette	Le Mesnil	gros
Valérie	Mignot	blancs	bleus	Beaumont	large
Agnès	Bourdet	longs	bridés	Mournay	busqué
Judith	Vernon	noirs	gris	La Haye	petit
Richard	Tourgogne	raides	bruns	Laubel	droit

Les espions sont Olga Lavoine, Ernest Champart, Valérie Mignot et Judith Vernon.



• emplacement des caches
En rouge, le parcours pour visiter ces caches.

petite série	25
carré	20
grande série	35
grande série	35
grande série	35
full	30
full	30
full	30
brelan	10
petite série	25
full	30
grande série	35
paire	5
full	30
	375
Deux dés non incorporés	— 10
	= 365

Maxidé... maxi points



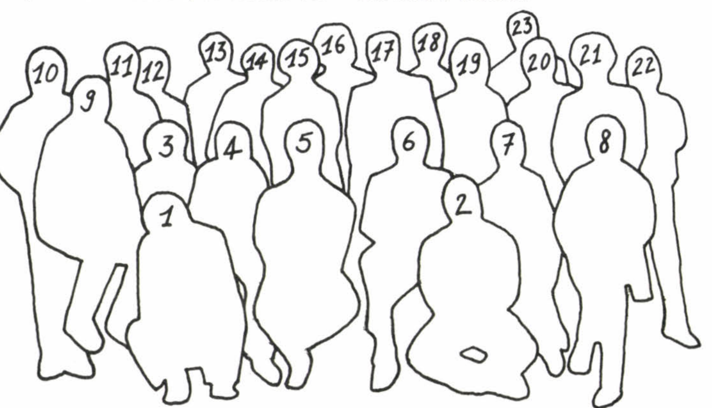
Vous avez été quelques-uns à faire mieux que Bernard Myers. A tous un grand bravo. Voici pour le plaisir la grille de Xavier Legardez d'Aulnay-sous-Bois qui fut le premier à réaliser 365 points :

Des noms !

Si vous avez regardé la photo de la page 1, vous avez certainement essayé de deviner quel nom prestigieux se cachait derrière chaque visage de cette bande de sinistres individus.

Voici ce qu'il fallait trouver :

1. Luc Guinard ; **2.** Emmanuel Jeannin-Naltet ; **3.** Philippe Fassier ; **4.** Michel Brassinne ; **5.** Didier Guiserix ; **6.** Alain Ledoux ; **7.** Valérie Asselin ; **8.** Freddy Salama ; **9.** Jean-Jacques Bloch ; **10.** Pierre Aroutcheff ; **11.** Olivier Tubach ; **12.** Bernard Myers ; **13.** Francis Piault ; **14.** Claude Lacroix ; **15.** Maryse Raffin ; **16.** Benjamin Hannuna ; **17.** François Pingaud ; **18.** Donat Bernard : **19.** Marie Berrondo ; **20.** Louis Thépault ; **21.** Nicolas Giffard ; **22.** Luc Mahler ; **23.** Miltos Toscas.



pages 24 et 25

Test (par Bernard Myers) :

1. 180. (Il s'agit du nombre de degrés d'écart entre les aiguilles).

2. Le premier V. (On obtient ainsi les nombres pairs dans l'ordre entre 2 et 12).

3. Frac et Muse.

4. Xam et Bax sont à réviser.
Si Bax dit vrai, ils sont tous en bon état : impossible ; donc Bax à réparer.
Si Xam dit vrai, comme Bax défectueux, Arg doit l'être aussi, mais alors ce qu'il dit est vrai, ce qui est incompatible.
Donc Xam est défectueux, et Arg est le seul à être en bon état.

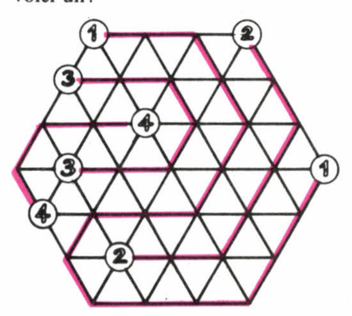
5. a. Main.
b. Petit.
c. Cache.
d. Vert.

6. Concordance.

7. Le 5.

8. Domino (Première et troisième note de la gamme - DO, MI - Pièce de théâtre japonaise - NO).

9. Plusieurs chemins existent; en voici un:



10. 3 extra-terrestres
76 − (56 + 33 − 16) = 3

11. C'est le 1.

12. C. (La profession a autant de lettres que le prénom et se termine par la première lettre du prénom).

13. Face A : 1 : carré, 2 : carré ; 3 : flèche vers le haut ; 4, X.
Face B : 4 : + ; 3, point ; 2, carré ; 1, flèche vers la gauche.

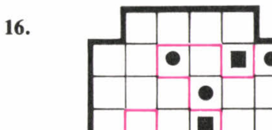
Une autre solution est possible:
Face A : 1 carré; 2 carré; 3 ×; 4 flèche vers le bas.
Face B : 4 carré; 3 flèche vers la gauche; 2 +; 1 point.

14. Puits (Le troisième mot de chaque série est formé par les lettres se trouvant tout de suite après chaque O dans les mots précédents).

15. PRINTEMPS lu de cette manière-ci:

PRI
NTE
MPS

16.

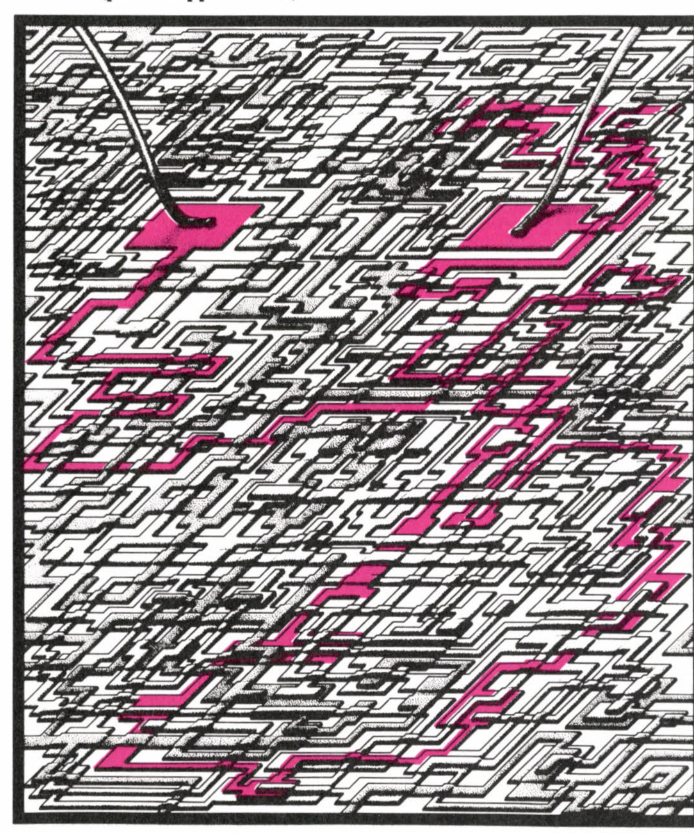


17.

```
  2 3 9 2
+ 1 5 1 4
+ 2 8 9 9
+ 2 3 5 5
= 9 1 6 0
```

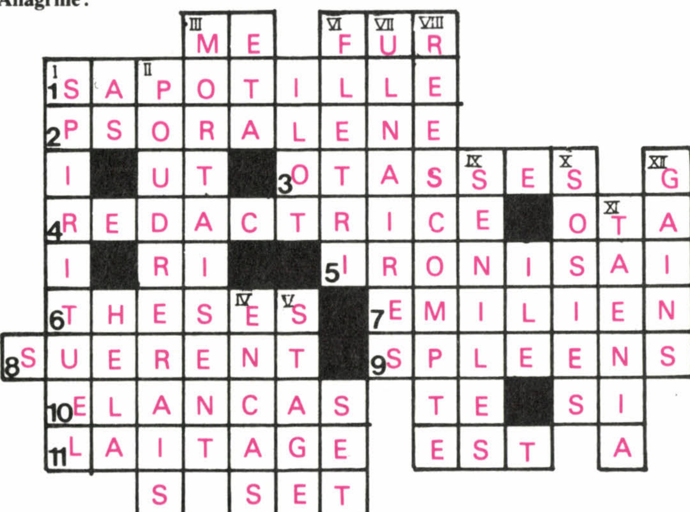
page 55

Contact! (par Philippe Fassier):



pages 72 et 73

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna):
Anagrille:



18. Le total des points pour chaque ligne est 40. Une ligne traverse A E, une autre B C D et la dernière F G D.

19. Huit alignements sont possibles :
3B, 3D, 7B, 6B, 6D, 4D, 4A, 7D.

20. Placez 45 kg en haut, 20 + 15 + 5 en bas ; 30 + 5 (blanc) en haut, 30 en bas ; 20 + 20 en haut, 30 + 5 en bas.

Les cousins:
kamis - ramis - tamis
ilions - irions
grèbe - gréée - grège - grêle - gréné - grèse - grève
orbe - orée - orge - orle - orme - orne
porions - posions - potions
lapin - rapin - sapin - tapin
traquet - triquet - troquet
tranchet - tronchet
brique - crique - frique - trique - urique
alea - alfa - alla

Du coq à l'âne:
sou - sol - sil - kil - kip
nue - tue - tee - ter - ver
coco - coca - coma - cama - came
cerf - cers - cors - cous - bous - bouc
acide - amide - amine - amène - amère

Anaphrases sportives:
Les anagrammes à trouver sont:
pongiste - poignets
profits - sportif
kimonos - monoski
cavalier - calvaire
décerne - cendrée

Mini-tirages:
dièse - idée - seide.
isolé - œils.
après - aspre - épars - espar - pares - parse - rapés - repas - saper.
ester - êtres - reste - serte - stère - terse.
iront - rotin.
éfrit - frite - refit - rétif.
neveu - neuve - venue.
acres - arecs - caser - races - sacre - serac - créas - réacs - scare - crase - césar.
cairn - ranci - rinça.
ergol - grole - loger - réglo.

La filière:
Dieu - Suide - Disque - Sadique - Dariques - Disquaires

Le coup de Jarnac:
Tolu - Untel - Gasoil - Volatil - Aigrelet - Indélicat.

pages 74 à 76

Les échecs :

Diag. 1 : 4. ... C×e4 est sanctionné par 5. Da4+! et la Dame blanche pourra capturer le Cavalier gourmand par 6. D×é4

Diag. 2 : le «petit» 8. a3 constitue un piège grossier, car après 8. ... D×b2 suivrait 9. Ca4! et la Dame noire, attaquée, n'a plus de case de fuite (notamment b4 qui est contrôlé par le pion a3).

Diag. 3 : 6. ... C×d5!! ; 7. F×d8, Fb4+! ; 8. Dd2 (seule façon de parer l'échec au Roi), F×d2+ ; 9. R×d2, R×d8 et l'on peut faire les comptes : les noirs ont un Cavalier de plus.

Diag. 4 : 3. f×e5 ne tiendrait aucun compte des possibilités des noirs qui répondraient 3. ... Dh4+! ; 4. g3 (4. Re2?, D×e4 mat!) D×e4+, et les noirs peuvent capturer la Tour blanche au coup suivant.

Diag. 5 : 8. c×d7+ permet aux noirs de gagner une pièce à cause de la superbe réponse 8. ... C×d7!! qui instaure deux menaces : 9. ... g×hl = D et 9. ... D×g5. Les blancs n'ont pas de réponse adéquate et Dorochkevitch abandonna la lutte.

Diag. 6 : tout simplement par 8. ... a×b5! Les blancs continuèrent par 9. C×f6+ avec l'idée 9. ... g×f6 ; 10. D×d8+, R×d8 ; 11. F×f6+ suivi de 12. F×h8, mais s'aperçurent de leur fourvoiement quand les noirs répliquèrent l'effarant 9. ... D×f6!! Il suivit 10. F×f6, Fb4+! (la pointe) ; 11. Dd2, F×d2+ ; 12. R×d2, g×f6 et les noirs ont un Cavalier de plus.

Diag. 7 : à cause de 5. ... c6! et si le Fou blanc bouge, il suit 6. ... Da5+! avec gain du Cavalier e5. Les blancs peuvent essayer 6. Cc4, avec la menace 7. Cd6 mat (!), mais cela est réfuté simplement par 7. ... d6, et si 8. Fa4, b5! et les noirs gagnent une pièce.

Diag. 8 : sobrement 1. a×b5!, et si 1. ... c×b5 ?, alors 2. Df3! et la Tour en a8 est indéfendable.

Diag. 9 : à cause du piège dit de «l'Arche de Noé»: 8. ... c5! ; 9. Dd5 (forcé, sinon 9 ... c4), Fe6! ; 10. Dc6+ (forcé encore), Fd7 ; 11. Dd5, c4! et le Fou blanc est enfermé.

Diag. 10: 5. F×f6, e×f6 (ou 5. ... g×f6; 6. Dh5+, Rd7; 7. D×d5+ suivi de la prise du pion e4); 6. Dh5+, g6 (sur 6. ... Re7; 7. C×d5+ le Roi noir serait trop exposé); 7. D×d5, D×d5 (pour ne pas perdre e4, car 7. ... f5 eût été puni par 8. De5+! et 9. D×h8); 8. C×d5 et l'attaque simultanée de c7 et f6 assure la chute de l'un d'eux.

Diag. 11: car ils perdent une pièce après 1. De2! En effet un départ du Cavalier e4 autoriserait 2. Cd6 mat, et sur 1. ... f5; 2. f3! et les noirs «reculent pour mieux sauter».

Diag. 12: car après 4. ... g6 la prise 5. C×g6 est réfutée par 5. ... D×e4+ suivi de 6. ... D×g6. La bonne suite après 3. ... De7 est 4. Cf3 avec une nette avance de développement.

Diag. 13: parce qu'ils subiraient une contre-attaque dévastatrice

commençant avec 4. ... Dg5! qui vise le Cavalier et le pion g2. Si maintenant 5. C×f7, alors 5. ... D×g2; 6. Tfl (quoi d'autre?) D×e4+; 7. Fe2, Cf3 mat! Ou bien 5. F×f7+, Re7! et les noirs, comme vous pourrez le vérifier, gagnent au moins une pièce.

Diag. 14: 1. ... Dc6! et l'attaque simultanée du Fou et du pion g2 donne aux noirs une position gagnante.

page 77

Le tarot :

1. Ouest, qui entame atout du fond, vous communique une information. Il a la défense du Petit. A la vue de vos cartes, il possède le 19. Vous devez prendre du 20.
Nord s'excuse. C'est le moment de montrer la confiance que vous témoignez à votre partenaire. Jouez le 18. Le 21 du preneur «explose». Vous avez ainsi la possibilité d'affranchir le 19, de sauver le Petit rapidement et vous n'interrompez pas la continuation atout qui semble intéresser votre vis-à-vis.
Ne croyez surtout pas que 20 et 18 ont la même valeur. Si, par mégarde, vous prenez du 18 au premier coup, vous vous exposez au cas classique :
a. Nord prend du 21 et contre-attaque d'un atout intermédiaire.
b. Votre 20 «s'écrase» alors sur le 19 de votre co-équipier, et vous faites vos adieux au Petit!

2. L'excuse de Sud sur le Roi de ♥ peut laisser supposer la protection d'un honneur. Mais l'apparition 4 de ♥ au second tour lève toute ambiguïté. C'est un message destiné à signaler la tenue dans la longue du preneur et une éventuelle «invitation à la danse». En main par la coupe, vous jouez donc atout du 5.
Au 3e tour de ♥ , Est vous surcoupe et joue petit ♠ . Nord coupe et rejoue ♥ . Pas de précipitation. Est est d'ordinaire très obéissant. Il doit avoir une bonne raison pour arrêter atout. Mais oui! Mais c'est bien sûr! Il détient le Petit. Vous coupez du 20 et continuez atout en considérant déjà les premiers points à défausser sur ces bons ♥ ...

3. C'est le cas typique de l'entame démentielle. Je veux bien admettre qu'une fois sur dix mille, ce sera la coupe du preneur. Mais tout de même... Au lieu de l'affaiblir par une coupe, vous lui donnez un temps d'avance dans l'affranchissement de sa longue. Et le temps, c'est de l'argent!
L'analyse de la main de Nord est facile à établir. Il possède vraisemblablement un bicolore ♦ – ♣ . La structure de vos tarots vous permet de jouer atout, d'autant plus que votre 10 de ♣ 4e constitue une gêne possible dans la seconde couleur de Nord.
Il faut ajouter que l'entame du 10 de ♦ ne ferait que tromper vos partenaires. C'est une désinformation inutile. Si votre adversaire a trouvé au chien de nombreux honneurs à ♦ et que vous désirez vous en emparer, vous pouvez toujours avoir recours à l'entame ♥ .

4. Ce cas est similaire de l'exemple précédent, à la seule différence qu'il frise la cour martiale. En plus des raisons invoquées au n° 3, vous allez au devant de graves ennuis. Non seulement vous n'avez pas évalué le jeu de Nord, qui possède certainement de gros tarots et une couleur solide à ♠, mais vous lui transmettez encore le genre d'informations trop précises qui font les délices des attaquants. Le preneur va instantanément interpréter ce 8 de ♠ .
En manifestant l'emplacement du Petit et sa situation vulnérable, vous provoquez chez Nord une incitation à la chasse qui n'était pas, a priori, dans ses intentions.
L'entame petit ♣ est significative pour la défense et laisse le déclarant «dans le noir». Pour votre Petit, mieux vaut voir venir que courir...

5. Contrairement aux apparences, en entamant du 20, vous n'assurez pas la protection du Petit. Ce cas s'apparente au n° 1. Nord prendra du 21 et rejouera atout pour «éclater» votre 19. Peut-être hésitera-t-il à le faire, mais il ne faut pas tenter le diable.
En restant dans l'expectative, vous pouvez considérez détenir deux levées sûres. La conjugaison 20 et 19 dans la même main représente une valeur défensive considérable. Donc, pas de gaspillage. Je pense que, d'une manière générale, il ne faut pas «pokeriser» le tarot. Je n'exclue pas l'inspiration, le coup de génie dont on parle dans les chaumières, s'il est mûrement réfléchi, mais je me méfie du coup extravagant, du pile ou face dans l'inconnu. Quoi de plus déprimant que de voir tomber sur votre 20 le 21 du partenaire ou d'assister, impuissant, après l'usage du 20 et du 19, à l'affranchissement total des tarots de l'adversaire...

6. Vous devez jouer atout sans hésiter, car aucun motif ne vous autorise à interrompre la chasse. Lorsque je dis «chasse», j'utilise un terme impropre, car il est rare de subtiliser le Petit au preneur. Mais il faut obéir à l'entame, parce qu'elle promet un délabrement de la faiblesse en tarots de Nord. C'est là le but premier, par accord tacite de tous les membres de la défense.
Vous devez continuer atout chaque fois que vous prenez la main, jusqu'à leur entière disparition.
L'intérêt de cette ligne de jeu est double :
a. lorsqu'il ne subsistera plus de tarots en Ouest et Est, il sera aisé à Sud de faire le compte du résidu chez Nord ;
b. par la suite, les défausses exprimées par Est et Ouest seront autant d'indications utiles pour Sud.

7. Lorsque Ouest entame atout, il vous demande instamment «d'uppercuter» de votre plus gros tarot. Vous n'avez aucun problème de choix. La seule alternative est de jouer le 20. Quelles sont les raisons qui motivent cette obligation?
a. le preneur n'encaisse pas deux points gratuitement ;
b. il n'a pas la reprise de main sans frais :
— il peut être contraint de s'excuser immédiatement, ce qui lui interdit toute initiative à un moment plus judicieux ;
— s'il prend du 21, il affranchit plusieurs tarots chez l'entameur ;
— dans les deux cas, les circonstances lui imposent de dévoiler un Bout à la défense.
Si vous déteniez le Petit en Est, la situation ne serait pas différente. Votre intérêt serait également de «forcer» de votre atout de plus fort. Dans cette position, le 20 n'est pas synonyme de signalisation du Petit. Mais la prudence recommande à vos partenaires de vous laisser la main au prochain pli pour confirmation.

8. Bien sûr, il est honorable de prétendre réaliser un maximum de levées. Mais dans un jeu conventionnel, l'entame du 3 de ♠ promet un honneur. Il est donc dangereux et inutile de faire l'impasse sur votre partenaire. De plus, le 8 d'Ouest vous en dissuade (coupe probable au prochain tour). Vous prenez du Roi parce qu'il ne tient pas et qu'il va éclairer Est sur le maniement possible de cette couleur.
Enfin, si le preneur a conservé une singlette, vous serez à l'abri de la réflexion classique «à quoi bon faire les entrées?» Juste, non?

9. Seule la défausse d'un Roi constitue un appel dans la couleur. Car de deux choses l'une ; soit il est accompagné d'un ou de plusieurs honneurs, soit il est très long et invite à jouer dans la coupe présumée de l'attaquant.
La défausse des autres «cadres» correspond plutôt à un sauvetage de points vulnérables.
Ouvrir dans une couleur s'avère toujours délicat, surtout sans indices préalables. Dans le cas présent, l'entame ♥ semble justifiée et si, par la suite, la défausse Cavalier de ♦ suit celle de la Dame chez Ouest, vous pourrez considérer cette insistance comme positive.

10. Sur le pli du 21, vous devez montrer l'Excuse. Cette conjonction de deux Bouts en défense re-

présente un arrêt en atout. Pourquoi?
a. Nord n'a qu'un Bout, vraisemblablement très long, que la défense doit empêcher de parvenir à la dernière levée ;
b. si Nord possède une couleur longue et affranchissable, il faut affaiblir sa force en tarots en décelant ses coupes ;
c. Nord ayant plusieurs «temps d'avance», le but défensif est de «gratter» le maximum de levées; il faut abandonner l'espoir de «fermer».
Voici l'exemple type du dual, c'est-à-dire l'opposition de deux obéissances. Sud a joué atout (avec demande implicite de retour) et Est constate la présence de deux Bouts en défense (arrêt théorique en atout).
On peut estimer que Sud, sur son entame, ignorait la situation. Sans avoir commis de faute, son coup d'atout est mauvais et sera souvent irréversible. La défense n'a plus qu'à protéger ses tarots. Peut-être n'est-il pas trop tard pour «renverser la vapeur»...?

pages 78 et 79

Les dames :

Diag. 1 : (27-32) 10 × 41 (34-23) 41 × 8 (2 × 13) 36-31**A** (6-11). Les blancs abandonnent, la double opposition étant inévitable. Par exemple : 31-27 (11-17) 35-30 (13-19) 30-25 (19-24) (N +).
A : 35-30 (13-19) 36-31 (6-11) 31-27 (11-17) 30-25 (19-24) (N +).

Diag. 2 : 40-35 (29-34) [les noirs sont obligés de sacrifier le pion volontairement à cause de la menace 35-30 (24 × 35) 33 × 24 (19 × 30) 28 × 10, menace qui ne peut pas être paré par (3-8), (3-9), (12-18), (13-18) ou (11-16)] 39 × 30 (B + 1).

Diag. 3 : 31-37 (48 × 31) 26 × 37 (19-23)**A** 25-20 (14 × 25) 15-10 (23-28)**B** 10-4 (25-30)**C** 4-18. Les noirs abandonnent. Sur (30-35) 18-29 (N +). Sur (28-33) 18-22 (33-38) 22-27 (B +).
A : (19-24) 25-20 (14 × 25) 15-10 (24-29) 10-4 (29-34) 4-22 (34-40) 37-32 (40-45) 22-50 (25-30) 50-6 (30-34) (6-50) 34-40 (50-6) (B +).
B : (25-30) (10-5) 23-29 (5-28) avec une fin classique sur le tric-trac (B +).
C : (28-33) 4-22 (33-38) 22-27 (B +).

Diag. 4 : 27-22 (18 × 27) 32 × 21 (16 × 27) 33-29 (24 × 22) 38-32 (27 × 38) 36 × 16; suivi de 43 × 32 (B + 1).

Diag. 5 : 36-31 (25 × 34) 38-33 (29 × 38) 40 × 9 (13 × 4) 22 × 24 (38-42) 28-22! (17 × 28) 32 × 23 (21 × 32) 37 × 28 (26 × 46) 48 × 37 (46 × 32) 28 × 37 ((11-17) 23-18. Les noirs abandonnent.

Diag. 6 : (17-22) 27 × 7 (10-14) 26 × 17 (11 × 35) 7-1 (2-7) 1 × 10 (5 × 14). Egalité numérique mais le pion isolé est indéfendable. 38-33 (14-19) 49-44 (19 × 30) (N + 1).

Diag. 7 : 33-28 (24 × 33) [(22 × 33) 39 × 30 (B + 2)] 28 × 6 (13-19) 38 × 29 (B + 2) et + au 35e coup.

Diag. 8: (28-32!) 37 × 28 (26 × 37) 42 × 31 (22 × 42) 31 × 13 (8 × 19) 48 × 37 (20-25) 24 × 13 (25 × 43) (N +).

Diag. 9 : (36-41) 2 × 35 (41-47) 33 × 24 (47 × 15). Les blancs abandonnent, car les pièces noires sont imprenables et ils ne peuvent empêcher ceux-ci de passer à dame.

Diag. 10 : (19-23). Et les blancs abandonnent immédiatement sans attendre 30 × 19 [28 × 19 (17 × 48) (N +)] (13 × 24) 28 × 30 (17 × 48) (N +).

page 80

Le backgammon:

Diagramme 1:
(A) B8 → B2 et B6 → B2: 10 points
(B) N1 → N11: 8 points
(C) N12 → B9 et B10 → B4: 4 points
Dans des cas comme celui-ci, où votre adversaire a dû empiler ses pions sans rien pouvoir construire, il n'est pas urgent de dégager vos pions arrière. En effet noir, du fait de sa mauvaise structure, va presque inévitablement vous donner des shots. Attendez-le donc, et renforcez votre jan intérieur dans cette perspective...

Diagramme 2:
(A) B5 → B3*, B3 → B2 et B5 → B4: 10 points
(B) B4 → B3* × 3 et B1 → sorti: 8 points
(C) B5 → B4 × 2 et B1 → sorti × 2: 4 points
(D) B2 → sorti et B1 → sorti × 2: 2 points
La meilleure manière d'éviter de laisser un shot plus tard consiste à dégager le point 5, et frapper en passant. Ainsi, on a 4 pions en B4, ce qui est excellent pour la suite; et si par bonheur noir fait un 5 ou 6, c'est la fin de tous les problèmes...

Diagramme 3:
(A) N1 → N7: 10 points
(B) N12 → B7: 3 points
(C) N12 → B8 et B6 → B5: 2 points
Noir n'ayant plus que deux pions à sortir, il serait suicidaire de rester en N1, risquant ainsi de perdre une partie triple, juste dans l'espoir de voir noir faire un 1. Si, en revanche, noir avait eu trois pions au lieu de deux en N2, il aurait fallu rester et risquer de perdre triple, car la probabilité pour frapper au moins un pion est, dans ce cas, assez importante.

Diagramme 4:
N9 → B8: 10 points
N9 → B10 et B5 → B3: 4 points
N9 → B10 et B12 → B10: 2 points
Le jan intérieur de noir est encore trop faible pour l'inciter à frapper; n'ayez donc pas peur de laisser un blot en B8, qui vous permettra éventuellement de compléter votre «prime» au coup suivant...

Diagramme 5:
(A) Barre → N8
(B) Barre → N2 et B7 → B1*
La seule tactique consiste ici à minimiser la probabilité de frappe par noir.
Avec (A), la probabilité est de 19/36.
Avec (B), la probabilité est de 27/36.

Diagramme 6:
(A) N1 → N5 et B3 → B1*: 10 points
(B) B5 → B1* et B3 → B1: 6 points
(C) B6 → B2 et B3 → B1*: 3 points
La tactique consiste à essayer de capturer 2 pions de l'adversaire. Avec (A), si noir rentre avec un 1 et, à condition qu'il n'ait pas jeté de 6, jette un autre 1 ou 2, noir s'exposera à un shot. Avec (C), noir ne s'exposera que s'il jette un 1. Dans la logique de cette tactique, (C) constitue une faute de jeu patente! (B) représente une moins bonne tactique, mais à l'exécution aisée: fermer le jan et sortir le maximum de pions avant que noir n'extraie son pion arrière. Un schéma de course où noir a l'avantage.

Diagramme 7:
(A) B5 → B4 et B3 → sorti: 10 points
(B) B2 → B1 et B3 → sorti: 3 points
Jouer le 3 est évident. Mais (A) permet de tout sortir avec 5-5 au coup suivant.

Diagramme 8:
(A) N1 → N3 et B6 → B5: 10 points
(B) N1 → N3 et B9 → B8: 8 points
(C) B9 → B8 et B6 → B4: 3 points
N1 → N3 est la priorité, «pour se donner de l'air» avec un pion arrière mobilisable avec un 6 ou un 5. B6 → B5 est préférable, car le tout est d'établir des points dans son jan intérieur. B9 → B8, en établissant un point dans le jan extérieur, diminue en contrepartie les chances d'établir B4.

Diagramme 9:
(A) N1 → N9* et N12 → B5: 10 points
(B) 2 × N1 → N5 et N12 → B5: 6 points
L'agressivité est souvent de mise à ce jeu. (A) peut rapidement conduire à une victoire par gammon, contrairement à (B). Le point N5 constitue usuellement un enjeu stratégique important; pas ici, où blanc détient 3 points dans son jan intérieur contre un seul par noir.

Diagramme 10:
(A) N2 → N7 et B4 → B3*: 10 points
(B) N10 → B10 et B4 → B3*: 8 points
(C) N10 → B9: 3 points
La priorité consiste à mettre la pression maximale sur noir en jouant B4

→ B3*. Le risque encouru est faible : il reste 4 cases pour rentrer dans le jan intérieur noir, dans le cas où noir frappe en retour. N2 → N7 doit être préféré à N10 → B10 car, dans ce dernier cas, sortir le pion arrière pourrait devenir problématique ; le pion ajouté en B10 ne présente même pas l'avantage de porter directement sur la case B3.

Faites maintenant votre total :

De 80 à 100 points : vous êtes un excellent joueur ; et nous préférons vous avoir comme lecteur plutôt que comme adversaire...
De 50 à 79 points : votre jeu solide doit donner du fil à retordre à la plupart des joueurs !
De 30 à 49 points : vous avez compris les principes fondamentaux du jeu, mais il vous manque sûrement encore un peu de pratique...
Moins de 30 points : êtes-vous sûr d'avoir lu attentivement les rubriques précédentes ?...

PAGE 81

Othello :

Problème 1 : 1. B2, Si 2. B1, 3. C3, etc. Si 2. B7, 3. D3, etc.

Problème 2 : 1. C1, 2. B1, 3. B2, etc.

PAGES 82 ET 83

Le Scrabble :

Les anagammes :

CISELET + S = CISELETS ;
+ U = LEUCITES ;
+ R = TRISCELE ;
+ F = ELECTIFS, SELECTIF ;
+ I = LICITEES ;
+ N = CELESTIN, CENTILES, CISELENT, CLIENTES.

QUEUTES + D = TUDESQUE ;
+ E = EQUEUTES, QUETEUSE ;
+ F = FETUQUES ;
+ R = ETRUSQUE, QUESTEUR, QUESTURE, QUETEURS, TRUQUEES ;
+ I = TIQUEUSE ;
+ S = STUQUEES ;
+ A = EQUEUTAS.

Le dernier coup :
ATHEROME, en 1D
THEOREME, en 15C
OHMMETRE, en L3
AMPHOTERE, en A3
RHEOMETRE, en 10C

Les benjamins :

Avec LENTS, on peut faire : OPULENTS, VIOLENTS.

Avec LANDS, on peut faire : CHALANDS, GOELANDS.

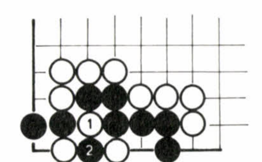
Avec OCRATES, on peut faire : AUTOCRATES, DEMOCRATES, THEOCRATES.

Avec AILLEURS, on peut faire : CRIAILLEURS, DERAILLEURS, ORPAILLEURS, PINAILLEURS, RIPAILLEURS, ROCAILLEURS, TIRAILLEURS.

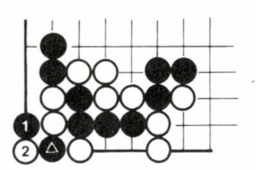
page 85

Le go :

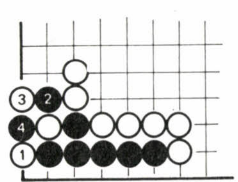
Problème 1 ; après 1, noir prend en 2, mais il y a *Ko*. Si blanc jouait en 2, noir connecterait en 1 et il y aurait *Seki*.



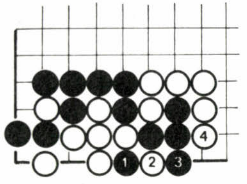
Problème 2 : après 1, il y a *Ko*. Si le blanc répond à une menace noire, noir reprend en △.



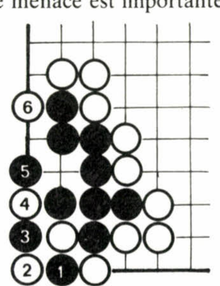
Problème 3 : pour tuer, jouer 1 est impératif. Après 4, il y a *Ko*. Si le blanc joue 1 en 2, noir 1 vit.



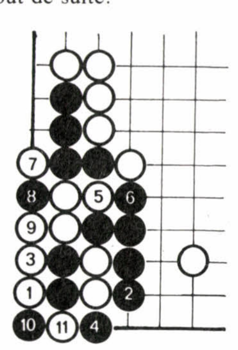
Problème 4 : 5 en 1. Il faut d'abord sacrifier une pierre en 1 pour que ce soit au blanc de trouver la première menace. Si noir commence par 3, blanc 4, noir 1, blanc 2 et noir doit trouver une menace.



Problème 5 : 7 en 3. L'astuce, c'est de sacrifier 1, puis 3. Si noir commence par 5, ce sera à lui de trouver la première menace. Plus la valeur du *Ko* est grande, plus la question de savoir qui doit trouver en premier une menace est importante.



Problème 6 : blanc 1 est un *Tesuji* ; si noir répond en 3, blanc 11 et il y a *Ko* tout de suite.



page 86

Le bridge :

problème n° 1 :
Il faut déclarer 3 ♥, enchère qui montre un fit à ♣ et un singleton ou une chicane à ♥.
Comptez-vous 1 pt, si vous avez déclaré 2 ♥, cue-bid forcing de manche.

problème n° 2 :
Il faut répondre 3 ♣, qui est un baron. C'est le seul moyen de découvrir un fit 4-4 (voir pb n° 3)

problème n° 3 :



♠ R V 8 2
♥ 6 5 2
♦ 8 4
♣ 6 4 3 2

♠ D 9
♥ V 7 4
♦ R V 10 9 6
♣ D V 10

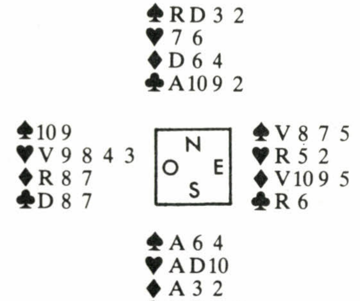
N / O E / S

♠ 10 7 4
♥ D 10 9 8 3
♦ 5 3 2
♣ 8 7

♠ A 6 5 3
♥ A R
♦ A D 7
♣ A R 9 4

Prendre l'entame avec le R ♣, tirer l'As ♠ et petit ♠ vers RV (si la dame n'était pas apparue, on aurait tenté l'impasse). On tire As et R ♥, on remonte au mort par le V ♠ (on purge du même coup le dernier atout) et l'on coupe le dernier ♥.
Il ne reste plus qu'à tirer l'As ♣ et ♣, Ouest en main est obligé de jouer ♦ dans notre fourchette. Remarquez que s'il lui restait du ♥, la contre-attaque aurait été en coupe et défausse.
Cette technique très classique se nomme élimination, placement de main.

problème n° 4 :



♠ R D 3 2
♥ 7 6
♦ D 6 4
♣ A 10 9 2

♠ 10 9
♥ V 9 8 4 3
♦ R 8 7
♣ D 8 7

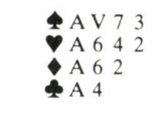
N / O E / S

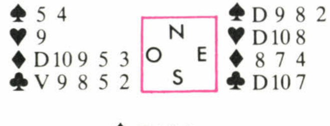
♠ V 8 7 5
♥ R 5 2
♦ V 10 9 5
♣ R 6

♠ A 6 4
♥ A D 10
♦ A 3 2
♣ V 5 4 3

Prendre l'entame avec la D ♥ et présenter le 3 ♣ pour le 9 ♣ du mort. Est fait la levée du Roi et rejoue ♥, que l'on prend de l'As ♥. On rejoue ♣, le 4 pour le 10 du mort qui fait la levée. On teste les ♠, constatant le mauvais partage, on tire deux coups de ♣ en terminant en main. Il ne reste plus qu'à rejouer le 10 ♥ pour mettre Ouest en main et l'obliger à rejouer sous son R ♦ (on a pris la chance d'une levée supplémentaire sans mettre en danger le contrat).

problème n° 5 :

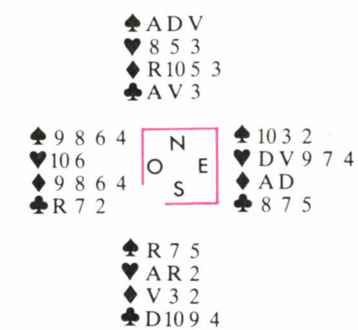




♠ R 10 6
♥ R V 7 5 3
♦ R V
♣ R 6 3

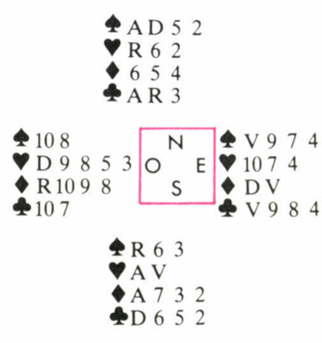
Prendre l'entame avec l'As ♣, tirer le R ♣ et couper un ♣. Jouer l'As ♥ et petit ♥ pour le Valet. Si l'impasse échoue Ouest est obligé de nous livrer la 12e levée.

problème n° 6 :



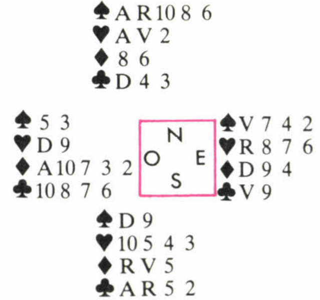
Prendre l'entame avec le R ♥, présenter la D ♣. L'impasse réussit ce qui localise tous les honneurs manquants en Est pour justifier son intervention. Il ne reste plus qu'à tirer tous les ♣ et tous les ♠ et à remettre Est en main en jouant l'As ♥ et ♥. Ouest en main est obligé de rendre un ♦

problème n° 7 :



Grâce à l'entame, nous disposons de dix levées de tête. Si l'une des couleurs ♠ - ♦ - ♣ est répartie 3-3, on gagne facilement la 11e levée, dans le cas contraire seul un squeeze peut nous aider. Donner deux coups à blanc à ♦ pour réduire le compte et tester les ♦. Tirer tous les ♥ et l'As ♦, on constate les mauvais partages, mais Est est squeezé automatiquement dans les couleurs noires.

problème n° 8 :



Est fournit la Dame, on pourrait être tenté de laisser passer pour couper les communications, mais cela serait catastrophique contre de bons joueurs ; il suffit en effet qu'Est rejoue le 9 ♦ et qu'Ouest laisse passer pour qu'il n'y ait plus de solution gagnante. Il faut donc prendre la D ♦ du R ♦, mais il ne faut absolument pas rendre la main à Est qui est le flanc dangereux (une contre-attaque ♦ de sa part est mortelle). Monter au mort avec la D ♣ et jouer le 6 ♠ pour le 9.
Si Ouest fait la levée, on a assuré le contrat ; si le 9 fait la levée, on réussira notre contrat avec une levée de mieux, grâce à un jeu de sécurité contre les ♠ 4-1 (c'est un cas rare ou un jeu de sécurité permet de gagner une levée supplémentaire).

Barème :

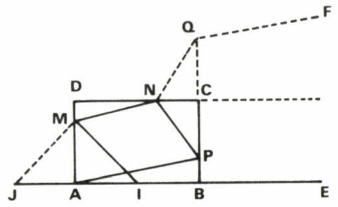
de 33 à 30 pts : contactez Philippe Soulet, il cherche un partenaire pour les prochains championnats du monde !
de 29 à 23 pts : Bravo, c'est un très bon score.
de 22 à 17 pts : Bon résultat d'ensemble.
de 16 à 10 pts : C'est moyen, vous pouvez faire mieux la prochaine fois.
de 9 à 5 pts : Avez-vous assez cherché ?
de 4 à 0 pts : Vous devriez lire la rubrique d'initiation qui a commencé dans le numéro 26.

page 89

Le chemin le plus court... (par Louis Thépault) :

De Limoges à Toulouse :
Deux solutions sont possibles : Limoges - Autun - Rodez - Bastia - Lyon - Bergerac - Toulon - Paris - Tulle - Ajaccio - Metz - Guillon - Arras - Digne - Saumur - Vienne - Tours - Laval - Poitiers - Dax - Lorient - Gap - Toulouse.
L'autre solution s'obtient en permutant Digne et Vienne.

La course aux fanions:



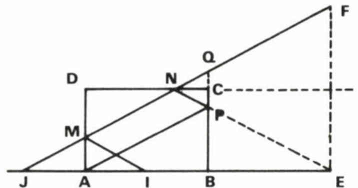
Désignons par M, N et P, les 3 points où seront plantés les fanions.

Soient J le symétrique de I par rapport à A, E le symétrique de A par rapport à B, Q le symétrique de P par rapport à C, F le symétrique de E par rapport à CD.

Le chemin I M N P A parcouru par les concurrents est égal à:

JM + MN + NP + PA = JM + MN + NQ + PE = JM + MN + NQ + QF.

Or, le chemin le plus court pour aller de J à F fixes est la ligne droite. En retraçant la figure, l'intersection de JF avec les côtés du rectangle nous redonneront les points M, N et P, où les concurrents devront placer leurs fanions pour que le trajet parcouru soit minimum.

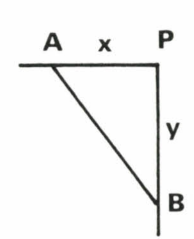


Le trajet JF est égal à

$\sqrt{FE^2 + JE^2} = \sqrt{120^2 + 225^2} = 255$ m

Ce qui correspond à la longueur minimale de la course aux fanions.

Pour aller chez Guillaume:



Plaçons-nous du côté de chez Guillaume. François quitte la route principale en A et aboutit sur le chemin en B. Le temps du trajet AB à travers champ est:

$$t_1 = \frac{1}{3}\sqrt{x^2 + y^2}$$

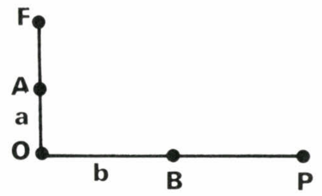
$$t^2_1 = \frac{x^2 + y^2}{9} \quad (1)$$

En empruntant la route, il serait

$$t^2_2 = \frac{1}{5}(x + y)$$

$$\text{soit } t^2_2 = \frac{x^2 + y^2 + 2xy}{25} \quad (2)$$

(1) − (2) donne: $3(x - y)^2 + 7(x^2 + y^2)$, expression toujours positive quels que soient x et y. On a donc toujours $t_1 > t_2$ et François a donc plus intérêt à prendre la route que d'y aller à travers champ.



Plaçons-nous maintenant du côté de chez François. Il quitte son chemin en A situé à a mètres de O et aboutit sur la route en B situé à b mètres de O.

Durée du trajet de F à G:

t = d (FA) + d(AB) + d(BPG)

$$t = \frac{0{,}120 - a}{5} + \frac{\sqrt{a^2 + b^2}}{4} + \frac{0{,}360 - b}{5}$$

Supposons a fixe. La dérivée t' est égale à :

$$t' = \frac{1}{4}\frac{b}{\sqrt{a^2 + b^2}} - \frac{1}{5}$$

qui s'annule pour $b = \dfrac{4a}{3}$

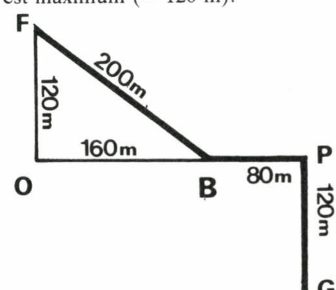
et qui correspond pour t à un minimum égal à:

$$t = \frac{0{,}120 - a}{5} + \frac{5a}{12} + \frac{1{,}080 - 4a}{15}$$

qui après simplification devient:

$$\frac{5{,}760 - 3a}{60}$$

Cette expression sera minimum si a est maximum (= 120 m).



François devra donc rejoindre directement à travers champ le point B situé à 160 m de O et faire le reste par la route.

Distance du trajet: 400 m.

Durée:

$$\frac{5{,}760 - 3 \times 0{,}120}{60} = 5 \text{ min } 24 \text{ s.}$$

page 94

Chiffres en folie...

Un nombre ou une ville? (par Louis Thépault):

Désignons par A B C D E le nombre cherché (E ≥ A). Son inverse: E D C B A.

A B C D E = 10 000 A + 1 000 B + 100 C + 10 D + E (1)

E D C B A = 10 000 E + 1 000 D + 100 C + 10 B + A (2)

(2) − (1) = 9 999 E + 990 D − 990 B − 9 999 A.

Leur différence est donc un multiple de 99 = 3^2 x 11.

C'est aussi un cube parfait. La seule possibilité pour cette différence est donc $3^3 \times 11^3$ = 35 937

et on a: (2) − (1) = 35 937

On déduit: E = A + 3 ⇒ A varie de 1 à 6 (à l'exception de 2*

et D = B + 6 ⇒ B varie de 0 à 3 (à l'exception de 2*)

*(le 2 digital inversé ne correspond à aucune lettre).

Soit : 5 possibilités pour A ; 3 possibilités pour B et donc 15 possibilités AB à tester.

AB donne DE. Connaissant AB.DE, on trouve le nom de la Ville.

La solution est donnée pour AB = 51 qui donne DE = 78. Le nombre en question est 51 078 qui, retourné, donne BLOIS (Blois)

Multiplication magique (par Louis Thépault):

Essayons de trouver la constante. D'après la multiplication ci-dessous:

```
    a  b  c
    ×  d  e
 ----------
 α  δ
 f  g  h  i
 j  k  l
 ----------
 m  n  p  q
```

● f et j valant chacun au moins 1, m vaudra au moins 2 et la constante K = f + j + m vaudra au moins 4. K ≥ 4

● m vaut au maximum 9. Donc f + j vaut au maximum 9. D'où K ≤ 18.

● Si K < 10 ⇒ a + g + k + n < 10. Soit g + k ≤ 8. Il n'y a pas de retenue et m = f + j et K = m + f + j = 2 m; et K est pair.

● La valeur de K permet de connaître m (α est la retenue), on a: m = f + j + α; K = m + f + j K = 2 m - α

Si K pair ⇒ $m = \dfrac{K}{2}$, α = 0

Si K impair ⇒ $1 = \dfrac{K + 1}{2}$, α = 1

Selon la valeur de K, il est facile de déterminer les limites du nombre formé par les 2 premiers chiffres du résultat. On connaît m, étudions n selon que K est pair ou impair.

● K est pair on a:

a + g + k + n = K et n = g + k + δ

(δ est la retenue)

Il vient:

$$2n = K + \delta - a \Rightarrow n = \frac{K + \delta - a}{2}$$

$$\delta = 1 \text{ ou } 0 \Rightarrow n \leq \frac{K}{2}$$

j vaut au maximum 8, a aussi ⇒

$$n \geq \frac{K - 8}{2}$$

$$\text{il vient: } \frac{K - 8}{2} \leq n < \frac{K}{2}$$

● K est impair, on trouve: 2n = K − a − 10 + δ

2n vaut au maximum K − 10, donc:

$$0 < n < \frac{K - 10}{2}$$

Essayons à présent de trouver c et e, on déduira i et q, et donc la constante : K = c + e + i + q
On essaye toutes les possiblités pour c et e (e ≠ 1), en ne retenant que les combinaisons pour lesquelles K est égale à un nombre pair inférieur à 10 ou supérieur à 10 (K ≤ 18)
Pour chacune des ving-neuf combinaisons, on trouve une valeur de K et les limites du nombre formé par les 2 premiers chiffres du résultat.
Exemple pour c = 5, e = 3 ⟹ K = 18 et mm = 95/99
Après tous ces essais, (très longs !) on trouve :

```
   4 2 5
 × 2 3
 -------
 1 2 7 5
 8 5 0
 -------
 9 7 7 5
```

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :

	A	B	C	D	E
A	9	1	1	2	5
B	9	■	2	3	7
C	2	8	1	4	■
D	3	3	■	5	2
E	9	5	3	6	4

page 95

Cryptographie : (par Jean-Jacques Bloch)

Problème n° 1 :
La liste chiffrante est :
A B C D E F G H I...
Z Y X W V U T S R...
La phrase est :
« Je lis dans l'avenir la raison du présent ». Lamartine

Problème n° 2 :
La liste chiffrante est :
A B C D E F G H I...
R Q P O N M L K J...

Le clair : « Car le mot, qu'on le sache, est un être vivant ». Hugo

Problème n° 3 :
Ce texte était chiffré par le procédé à base trilitère suivant :

A	ABC	P	BC2A
B	ACB	Q	C2AB
C	BAC	R	C2BA
D	BCA	S	ABC3
E	CAB	T	AC3B
F	CBA	U	BAC3
G	ABC1	V	BC3A
H	AC1B	W	C3AB
I	BAC1	X	C3BA
J	BC1A	Y	ABC4
K	C1AB	Z	AC4B
L	C1BA		BAC4
M	ABC2		BC4A
N	AC2B		C4AB
O	BAC2		C4BA

Les lettres A, B, C, C1, C2, C3, C4, sont représentées par les symboles suivants :

A C1

B C2

C C3

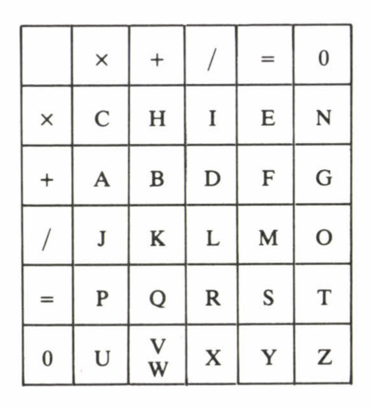
Et C4, dont le symbole ne fut pas utilisé.

L'alexandrin est : « C'est la mort qui console, hélas et qui fait vivre ». Baudelaire.

Ces trois premiers alexandrins présentés sous la forme de cryptos respectant la séparation des mots, étaient aisément trouvables par tâtonnements et recherches des mots usuels : JE, L', DU, DANS, LA, LE, ON, UN, EST, QU', QUI, ET, C', etc.

Problème n° 4 :
Les 8A du crypto sur un message de 40 lettres, suivis par les F, les L et les V représentés chacun 4 fois soit 2 fois moins, incitaient à penser (sur un clair aussi bref qu'un alexandrin) que le A pouvait ne pas chiffrer le E, mais l'espace.
On revenait donc (après une vaine tentative A = E) à un crypto respectant la séparation des mots qui se résolvait par tâtonnements.
La liste chiffrante était :
A B C D E F G H IJ K L M...
R S T U V W X Y Z A B C D...
« O douceur de survivre à la force du jour ». Valéry

Problème n° 5 :
Chiffré à l'aide d'un carré de 25 ayant pour clef « CHIEN », le crypto pouvait être cassé grâce au renseignement fourni donnant la représentation de 4 lettres en bigrammes : C : XX ; E : X= ; S : == ; et T : = O.
On connaissait alors un tiers des lettres du message, quelques déductions permettaient de combler aisément les vides.
« C'est la nuit qu'il est beau de croire à la lumière ». Rostand



	×	+	/	=	0
×	C	H	I	E	N
+	A	B	D	F	G
/	J	K	L	M	O
=	P	Q	R	S	T
0	U	V W	X	Y	Z

Jeux & Stratégie
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02
Direction administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer
Correspondant à Londres :
Louis Bloncourt
16, Marlborough Crescent
London W4 1 HF
Services commerciaux
Direction marketing
et développement :
Patrick Springora
Abonnements :
Elisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de
Marie Cribier
Relations extérieures :
Michèle Hilling
Publicité
Directeur commercial
Groupe Excelsior Publications :
Ollivier Heuzé
Service publicité :
Pablo Maurel
Guy Salançon
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02



Le directeur de la publication : Jacques Dupuy.
Dépôt légal n° 1248.
Imprimé en France par Techni-Graphic.
N° de commission paritaire : 62675.
Photocomposition Zoom Compo.
Photogravure : SNP.


LE LOGICIEL PREND L'ERE
DISPONIBLE AUSSI DANS LES RELAIS BOUTIQUES JEUX DESCARTES
ZX SPECTRUM
48 k
Un nouveau plaisir dans le jeu d'arcades : créez vos problèmes et affrontez-les.
Auteur : S. PICQ
ATMOS/ORIC-1
MASTER PAINT
ERE INFORMATIQUE
48k
MO5
MISSION DELTA
Simulateur de vol
ERE INFORMATIQUE
32 k
STUDIO CLIMAT
Le maître du graphisme digital est sur ORIC/ATMOS. Un logiciel incomparable.
Auteur : R. DERBIER
Le fabuleux simulateur de vol de l'ATMOS enfin disponible sur nos MO 5.
Auteur : M.A. RAMPON
ERE INFORMATIQUE
27, rue de Léningrad 75008 PARIS
Tél. : (1) 387.27.27 +

TOUS LES JEUX DE RÔLE EN FRANÇAIS SONT DANS VOTRE RELAIS JEUX DESCARTES !...

Vous trouverez également des figurines, dés, feuilles de personnages.

PASS'TEMPS
26, rue de l'Étape
51100 REIMS
Tél. : (26) 40.34.13

POKER D'AS
6, place de la Résistance
37000 TOURS
Tél. : (47) 66.60.36

NEURONES
Rue de la Préfecture
L'Émeraude du Lac
74000 ANNECY
Tél. : (50) 51.58.70

MULTILUD
16, rue de la Paix
44600 SAINT-NAZAIRE
Tél. : (40) 22.58.64

MULTILUD
14, rue Jean-Jacques-Rousseau
44000 NANTES
Tél. : (40) 73.00.25

JEUX DESCARTES
Rive Gauche
40, rue des Écoles
75005 PARIS
Tél. : (1) 326.79.83

MIMICRY
12, rue Flatters
80000 AMIENS
Tél. : (22) 92.38.79

MIMICRY
43, rue d'Amiens
59000 LILLE
Tél. : (20) 54.01.80

JEUX DESCARTES
Rive Droite
15, rue Montalivet
75008 PARIS
Tél. : (1) 265.28.53

L'ÉCLECTIQUE
Galerie Saint-Hilaire
93, avenue du Bac
94210 LA VARENNE SAINT-HILAIRE
Tél. : 283.52.23

JEUX JOHN
7, rue Stanislas
54000 NANCY
Tél. : (8) 332.17.50

JOKER D'AS
7, rue Maucoudinat
33000 BORDEAUX
Tél. : (56) 52.33.46

LA MARELLE
42, rue Saint-Yvon
17000 LA ROCHELLE
Tél. : (46) 41.40.20

LE MANILLON
5, rue Pierre-Corneille
83000 TOULON
Tél. : (94) 62.14.45

RELAIS BOUTIQUE JEUX DESCARTES
14-16, rue Fonvielle
Centre Commercial Saint-Georges
Passage Saint-Jérôme
31400 TOULOUSE

AU DAMIER
25 bis, cours Berriat
38000 GRENOBLE
Tél. : (76) 87.93.81

AMBIANCE
Place du Marché
85000 LA ROCHE-SUR-YON
Tél. : (51) 37.08.02

AMÉTHYSTE
158, Grande-Rue
86000 POITIERS
Tél. : (49) 88.00.76

AU VALET DE CARREAU
6, rue du Jeune-Anacharsis
13001 MARSEILLE
Tél. : (91) 54.02.14

LA BOUTIQUE LUDIQUE
12, rue Bressigny
49000 ANGERS
Tél. : (41) 87.41.85

LE CERF BLANC
2, rue Chrestien
34000 MONTPELLIER
Tél. : (67) 66.28.95

EXCALIBUR
34, rue du Pont-des-Morts
57000 METZ
Tél. : (8) 733.19.51

INTERJEUX
12, Résidence du Lac
(face au Casino)
95880 ENGHIEN
Tél. : 412.79.30

JEUNE FRANCE
108, rue Carnot
71000 MACON
Tél. : (85) 38.33.41

JEUX ET REFLEXION
16, boulevard Victor-Hugo
06000 NICE
Tél. : (93) 87.19.70

JEUX DESCARTES
13, rue des Remparts-d'Ainay
69002 LYON
Tél. : (7) 837.75.94

COLÉGRAM
72, rue Aimé-Ramon
11000 CARCASSONNE
Tél. : (68) 47.16.83

ÉCHEC ET MAT
9, rue Rollon
76000 ROUEN
Tél. : (35) 71.04.72

EURÉKA
Galerie du Châtelet
45000 ORLÉANS
Tél. : (38) 53.23.62

LOISIRS 2000
25, rue des Fontaines
56100 LORIENT
Tél. : (97) 64.36.22

